

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LA REPRÉSENTATION DE LA FIGURE PATERNELLE DANS LE JEU
SYMBOLIQUE DE DIX GARÇONS À L'ÂGE DE QUATRE ET HUIT ANS

THÈSE PRÉSENTÉE COMME EXIGENCE PARTIELLE DU DOCTORAT EN
PSYCHOLOGIE DE L'UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

PAR
NICOLAS LÉVESQUE

MAI 2015

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de cette thèse se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

Who rides, so late, through night and wind?
It is the father with his child.
He has the boy well in his arm
He holds him safely, he keeps him warm.

"My son, why do you hide your face so anxiously?"

"Father, do you not see the Elfking?
The Elfking with crown and tail?"

"My son, it's a wisp of fog."

"You dear child, come, go with me!
Very lovely games I'll play with you;
Some colourful flowers are on the beach,
My mother has some golden robes."

"My father, my father, and don't you hear
What the Elfking quietly promises me?"

"Be calm, stay calm, my child;
The wind is rustling through withered leaves."

"Do you want to come with me, pretty boy?
My daughters shall wait on you finely;
My daughters will lead the nightly dance,
And rock and dance and sing you to sleep."

"My father, my father, and don't you see there
The Elfking's daughters in the gloomy place?"

"My son, my son, I see it clearly:
There shimmer the old willows so grey."

"I love you, your beautiful form entices me;
And if you're not willing, then I will use force."

"My father, my father, he's grabbing me now!
The Elfking has done me harm!"

It horrifies the father; he swiftly rides on,
He holds the moaning child in his arms,
Reaches the farm with trouble and hardship;
In his arms, the child was dead.

The Erbkönig, Johann Wolfgang Von Goethe, musique de Franz Schubert

REMERCIEMENTS

Je tiens tout d'abord à remercier Mme Hazan, sans qui cette thèse aurait été tout simplement impossible à réaliser. Je la remercie également d'avoir cru en ce projet et d'avoir accepté de le diriger. Je lui suis sincèrement reconnaissant de sa disponibilité et de son aide.

Je dédie cet ouvrage à mon père, à ma mère et à ma complice de tous les instants Satia. Sans eux, le chemin aurait été beaucoup plus pénible et périlleux.

À mes amis également qui m'ont permis de me tenir à distance de la folie que peut engendrer parfois la rédaction d'une thèse.

Un merci particulier à Mme Anne-Louise Robichaud, pour ses conseils, son écoute et avoir fait de moi un meilleur psy, ce qui est un travail continu.

Enfin, je voudrais souligner l'apport de Mme Monica Gilbert. Sa présence à mes côtés depuis le début du baccalauréat, son soutien indéfectible et son enseignement m'ont été précieux et continuent de me marquer profondément. Merci.

TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS	ii
REMERCIEMENTS	iii
TABLE DES MATIÈRES	iv
LISTE DES TABLEAUX	vi
RÉSUMÉ	vii
INTRODUCTION GÉNÉRALE	1
1. PREMIER ARTICLE	8
1.1. Contexte théorique: le concept de représentation selon la théorie psychanalytique	10
1.1.2. La représentaton du père dans les écrits de Winnicott	12
1.2. Objectifs de recherche	16
1.3. Méthodologie.....	16
1.3.1. Participants.....	16
1.3.2. Instruments de mesure	17
1.3.2. De l'utilisation du jeu symbolique libre	17
1.3.2. Du jeu symbolique et des mécanismes projectifs	19
1.3.2. Représentations de la figure paternelle élaborées à partir des écrits de Freud et susceptibles de se retrouver dans le jeu symbolique	20
1.3.2. <i>Attachment Story Completion Task (A.S.C.T.) de Bretherton, Ridgeway & Cassidy</i>	22
1.3.3. Déroulement.....	23
1.3.4. Analyse des données	24
1.4.1 Analyse des résultats et discussion.....	27
1.4.2 Comparaison de certaines représentations de la figure paternelle...	43

1.5. Conclusion.....	48
2. SECOND ARTICLE.....	51
2.1. Contexte théorique: La fonction du père.....	53
2.2. Objectifs	57
2.3. Méthodologie	58
2.4. Analyse des données et discussion.....	59
2.5. Conclusion.....	88
3.0. CONCLUSION GÉNÉRALE.....	91
LISTE DES ANNEXES	
Annexe A: Verbatim des tâches d'histoires à compléter pour évaluer le type d'attachement des enfants (Bretherton, Ridgeway & Cassidy, 1990)	98
Annexe B: Formulaire de consentement distribué aux parents.....	101
Annexe C: Certificat éthique.....	103
Annexe D: Photographie du matériel utilisé	105
4.0. RÉFÉRENCES	107

LISTE DES TABLEAUX

Tableau	Page
<u>1.1</u> Comparaison entre quatre et huit ans des dimensions de la représentation de la figure paternelle telle qu'observées dans le jeu symbolique	92

RÉSUMÉ

Cette thèse propose d'explorer la représentation paternelle dans le jeu symbolique de dix garçons, rencontrés d'abord à l'âge de quatre ans et ensuite à l'âge de huit ans. Pour ce faire, cette thèse se base sur différents écrits de Sigmund Freud, colligés dans un article de Dorothy Burlingham à propos des rôles joués par le père auprès de l'enfant.

À partir des écrits de Freud et de ceux de Winnicott, un premier article expose le concept de la représentation et celui de la fonction du père dans le développement de l'enfant. Trois avenues se dégagent de ce premier article. D'abord, les représentations de la figure paternelle recensées dans les jeux des enfants sont répertoriées, décrites et analysées en fonction de la classification de Burlingham (1973). Ensuite, certains regroupements sont effectués dans le but de comparer le caractère unique et singulier d'une même représentation chez des sujets différents. Une dernière avenue se propose d'évaluer l'utilité du jeu comme outil permettant l'émergence des représentations de la figure paternelle chez le garçon.

Le second article présente le point de vue de quelques auteurs sur la fonction du père dans le développement de l'enfant. Deux objectifs sont ensuite formulés. Tout d'abord, définir la particularité des représentations de la figure paternelle chez dix garçons d'âge scolaire (moyenne : huit ans) à l'aide du jeu symbolique libre et de *l'Attachement Story Completion Task*. Ensuite, tracer un profil plus général et comparatif des représentations exprimées à travers le jeu aux deux temps de mesure (quatre et huit ans).

La même méthodologie a été utilisée pour les deux articles. Les dix garçons ont été filmés à la maison pendant cinquante minutes, en moyenne. Le nombre de séances varie entre quatre et huit, selon leur aisance avec l'expérimentateur. En plus des six rôles élaborés par Freud et recueillis par Burlingham (1971), l'attachement Story Completion task (A.S.C.T) (Bretherton, Ridgeway et Cassidy, 1990) sert d'outil complémentaire pour relever les représentations paternelles présentes dans le jeu des garçons.

Les résultats obtenus dans la première expérimentation démontrent que l'ensemble des garçons ont été en mesure d'élaborer des représentations paternelles dans leur jeu. Neuf garçons ont perçu le père comme une figure de protection. Huit ont représenté leur père comme une figure à laquelle ils peuvent s'identifier. Un enfant n'a pas évoqué la figure du père dans son jeu.

Plusieurs représentations de la figure paternelle ont été relevées lors de la seconde expérimentation. Pour neuf enfants, le père est toujours une figure de protection. Pour huit il constitue une figure à laquelle ils peuvent s'identifier. Ainsi, les représentations sont fondamentalement les mêmes que celles retrouvées à quatre ans. Cependant, il appert que les représentations retrouvées à huit ans sont plus élaborées et plus complexes.

Mots clés : jeu symbolique, représentation, relation père-fils, attachement story completion task, figure paternelle, rôle du père, fonction du père

INTRODUCTION GÉNÉRALE

Les enfants, reculez-vous et faites place à votre père!

Sergio, 8 ans

À propos de la représentation de la figure paternelle et de son interprétation

Cette étude développe la question suivante : comment les garçons se représentent-ils leur père ?

Pour ce faire, le monde imaginaire de dix petits garçons est sondé à travers deux moments de leur vie, à quatre et huit ans. Par le biais du jeu symbolique, et toujours en restant le plus près possible des mots employés par les garçons, cet ouvrage part à la découverte de la représentation de la figure paternelle. Au premier plan, il y a ces enfants qui, lors de plusieurs séances de jeux se déroulant à des âges différents, nous livrent un matériel précieux et intime. La caméra en main pour filmer chaque scène de jeu, nous occupons, dépendamment du moment et du besoin, la fonction de témoin de fait, mais aussi de spectateur.

Nous sommes témoin de fait, car nous nous retrouvons à assister à la mise en scène du fruit de l'inconscient de chaque enfant. Un des garçons, Sergio, qui a huit ans au moment de la seconde expérimentation nous accueille lors de la première rencontre à huit ans avec cette phrase : « Je me demandais si tu avais gardé toutes mes histoires de la dernière fois ? ». Assez surpris par ces propos, l'expérimentateur le questionne alors sur le souvenir qu'il conserve des histoires et des jeux qui s'étaient déroulés en sa présence. Sergio réfléchit pendant quelques secondes et répond : « ben juste pour voir si tu les avais encore, j'aimerais ça qu'on les regarde à nouveau ensemble ». La réponse de Sergio témoigne de l'importance que revêtent les scénarios qu'il crée à quatre ans et de l'énergie qu'il déploie pour traduire en jeux et en mots ce qui l'habite à ce moment. Malgré les

quatre années qui s'écoulent et les changements manifestes qui sont observables dans le jeu¹, nous avons l'impression que seulement quelques jours se sont écoulés et que nous reprenons là où nous nous sommes laissés la dernière fois.

Bien que Sergio nous mentionne par la suite qu'il n'a qu'un vague souvenir des histoires qu'il avait créées, il semble, par ses propos, qu'il nous accorde un rôle d'historien et de gardien des scénarios, qu'il a élaborés en notre présence. Peut-être avait-il l'impression que nous possédions une partie des mises en scène qu'il avait construites et il souhaitait se les réapproprier. Ou bien, il voulait s'assurer qu'une trace de son précédent travail soit encore retrouvable². Il est également possible que Sergio ait été intrigué de ce que nous avons fait avec son matériel à la suite de nos rencontres. Une chose semble cependant certaine, c'est le sérieux avec lequel Sergio et les autres participants entreprennent, chacun à leur façon, la démarche que nous leur avons proposée.

Il semble également pertinent de mentionner d'emblée que la plupart des mises en scène inventées par Sergio, mais aussi par les autres enfants, concernent et traitent de la relation avec leur père. Pour une majorité d'enfants, la mère est présente dans les scénarios, mais il semble qu'aux deux moments de l'expérimentation c'est le père qui occupe davantage l'espace symbolique. Lorsque la mère est présente dans les histoires, nous évaluons le scénario en fonction du père et de l'enfant et nous attribuons alors le rôle, qui nous paraît revenir à la mère, en fonction de ce scénario.

À d'autres moments, nous sommes placé dans un rôle de spectateur, de co-constructeur, du jeu, et plus encore. Voici un exemple de ces rôles. Cela fait déjà quelques séances et Jean, l'un des garçons rencontrés, poursuit le même manège avec les jouets. Il les prend, les lance, les fait tourbillonner dans les airs. Aucun mot n'accompagne ce jeu. Il est un enchaînement de mouvements frénétiques desquels nous ne parvenons que très difficilement à faire sens. Assez abruptement, lors de la troisième séance, Jean dit : « je ne veux pas que tu ries de moi ». Surpris par ses paroles, nous faisons le choix de rester

¹ Ces jeux étaient plus développés, plus complexes et semblaient être le résultat d'un processus de maturation cognitif.

² Tous les enfants, de façon très différente, se sont souvenus à un moment ou un autre des scénarios qu'ils avaient construits.

silencieux, mais en signifiant clairement l'importance que nous accordons à cette phrase. Nous sommes alors spectateur d'un fait qui semble tracasser Jean. Malgré notre relatif silence, son inquiétude est entendue et il retourne jouer par la suite. Il aurait été possible ici d'interpréter l'angoisse qui le taraude, mais le seul fait de retourner jouer nous apparaît satisfaisant. Comme le rappelle Winnicott (1964) au sujet de l'angoisse et du jeu de l'enfant:

Put a lot of store in a child's ability to play. If a child is playing, there is room for a symptom or two, and if a child is able to enjoy playing both alone and with other children, there is no very serious trouble afoot.

L'angoisse générée par les propos de Jean est transformée, remaniée dans le jeu. Notre présence et notre écoute a peut-être également apaisé l'angoisse. C'est ainsi que de spectateur, nous sommes passés à celui de réceptacle de cette angoisse.

Un peu à la façon d'un instrument qui capte une expérience, nous ne cherchons pas, pendant les séances, à expliquer ou rationaliser, mais plutôt à nous laisser imprégner par le jeu pour pouvoir rendre le plus fidèlement possible au lecteur les représentations qui en ressortent. L'expérimentateur recueille chacune des représentations présentes dans le jeu symbolique de l'enfant et espère les rendre ici avec la plus grande acuité possible. Ce qui est espéré dans cet ouvrage, c'est, entre autres, une rencontre entre certains écrits fondamentaux de Freud et ses successeurs à propos de l'importance du père dans le développement du garçon, et une démonstration, *in vivo*, de ces écrits par le biais du jeu symbolique. Il est possible que d'autres représentations de la figure paternelle, non mentionnées par les auteurs cités dans ce texte, se retrouvent dans le jeu des enfants. Elles seront à ce moment prises en considération et élaborées.

Au fil des scénarios qui sont créés, une représentation de l'enfant et de la représentation qu'il a lui-même envers son père est construite. Ainsi, après plusieurs visionnements de l'ensemble des scénarios et à l'aide de verbatim, nous espérons parvenir à élaborer une représentation des représentations de la figure paternelle de chacun des garçons de l'échantillon. Appuyés par chacune des histoires racontées par l'enfant, nous témoignons de la représentation de la figure paternelle pour chaque garçon. C'est à ce moment que les

choses peuvent se corser. Comme le rappelle Bernard Weber (1998) dans la préface de son livre le père de nos pères :

Entre : ce que je pense, ce que je veux dire, ce que je crois dire, ce que je dis, ce que vous avez envie d'entendre, ce que vous croyez entendre, ce que vous entendez, ce que vous avez envie de comprendre, ce que vous comprenez, il y a dix possibilités qu'on ait des difficultés à communiquer. Mais essayons quand même.

En effet, le résumé des représentations de la figure paternelle que nous aurons choisi implique nécessairement que certains éléments seront perdus ou transformés par notre compréhension. C'est pourquoi il apparaît si important de rendre au lecteur ce qui s'approche le plus des mots de chaque garçon, pour qu'il puisse à son tour se former une idée et une représentation de chacun de ces participants et de la figure paternelle qui émerge de son jeu. Ce n'est pas tant une interprétation qui est recherchée ici, mais plutôt une *traduction* et un compte-rendu de ce qui est projeté par l'enfant. Ce compte-rendu est différent, unique pour chaque garçon. Il est probable qu'au début, la relation réelle influence ce qui deviendra éventuellement la représentation. Cette thèse s'intéresse cependant à la *représentation* de la figure paternelle et non pas à *l'objet réel*. À travers le jeu, l'enfant consolide spontanément ses représentations, il les élabore et les forge. Nous cherchons ainsi à synthétiser, à donner un récit de l'image du père pour chacun des participants. L'interprétation n'est alors pas une finalité en soi. Elle fige, au moment de son exécution, la compréhension que l'expérimentateur a du jeu, mais cette compréhension, tout comme la parole, doit rester évolutive, prudente et ouverte, sujette à des changements. Daniel Lagache (2009) mentionne que l'interprétation se forme souvent par « tâtonnements progressifs ». Il semble qu'il est également possible de dire la même chose pour la compréhension que nous avons élaborée des représentations de la figure paternelle. Winnicott (1986) abonde dans le même sens lorsqu'il dit :

If only we can wait, the patient arrives at understanding creatively and with immense joy, and I now enjoy this joy more than I used to enjoy the sense of having made one of my clever interpretation.

C'est à force de visionnements, d'échanges, d'essais et d'erreurs que nous sommes parvenu à rendre ici ce qui est, souhaitons-le, le plus proche de la parole de l'enfant.

Lagache (2009) rappelle également que celui qui interprète n'est pas un devin, ni un sorcier. Ce sont les enfants qui sont maîtres du jeu et de sa finalité. Notre rôle est de nous imprégner et nous laisser influencer par les scénarios qu'ils mettent en scène. En terminant, il semble important de mentionner que chacun de ces scénarios se déroule dans la maison des enfants, dans leur pièce de jeu la plupart du temps. Les parents pouvaient circuler librement dans la pièce. Certains pères, manifestement curieux, se sont arrêtés pour regarder de loin ce que leur enfant construisait. À aucun moment, nous n'avons senti que les enfants étaient dérangés par leur présence. Il régnait dans ces maisons un grand respect pour la démarche que nous entreprenions et nous espérons pouvoir témoigner ici de ce respect. À la fin d'une des séances de jeu, un père était venu nous voir et nous avait dit qu'il ne comprenait pas trop pourquoi nous accordions autant de temps à une chose si naturelle que le jeu. Du même souffle, il avait dit que même s'il ne comprenait pas, il voyait bien l'importance que nous y accordions. Il avait alors tiré la conclusion qu'il devrait peut-être passer plus de temps à jouer avec son fils.

Au sujet du jeu symbolique et de la représentation

Très tôt dans l'élaboration de la psychanalyse, Freud a réalisé le rôle majeur que le père incarne dans la construction de l'identité du garçon. Il en a fait par sa théorie de l'Œdipe une figure centrale. Notre recherche veut rendre compte de l'importance du rôle du père pour les garçons et c'est à partir du jeu dans son expression libre et symbolique que nous analyserons la question.

Le jeu symbolique est le théâtre idéal, naturel, dans lequel l'enfant met en scène, projette et représente cette relation père-fils. À travers le jeu, le garçon exprime son monde imaginaire, crée des scénarios, invente des histoires.

Le jeu symbolique, le concept de la représentation d'un point de vue psychanalytique et enfin la fonction du père représentent en quelque sorte les fondements de cette recherche.

Nous n'avons pas été en mesure de relever dans la littérature pertinente une étude, construite sur le modèle spécifique de la présente recherche, qui aborde la représentation de la figure paternelle chez le garçon. En se basant sur le jeu des garçons, cette thèse cherche à illustrer et à appuyer les écrits psychanalytiques sur le père. En mettant en valeur les scénarios des enfants, nous espérons contribuer à la construction et à l'enrichissement d'une théorisation de la fonction du père. Cependant, plusieurs auteurs ont fait état du rôle et de la fonction de ce dernier. Dans un article intitulé *The preoedipal infant-father relationship* Dorothy Burlingham (1973) a colligé les propos et les pensées de Freud sur la relation père-fils à travers l'ensemble de ses écrits. Dans cet article, Burlingham (1973) classe en six grandes dimensions les différents rôles que Freud attribue au père. Ces dimensions seront définies et opérationnalisées dans la section méthodologie de chacun des articles. Ces représentations sont un point de départ, une base sur laquelle s'appuyer, mais non une finalité en elles-mêmes. L'objectif est de faire ressortir le caractère original et unique des représentations paternelles véhiculées dans le jeu des garçons.

Bien que le concept de la représentation soit explicité dans le premier article, nous nous permettons d'en présenter une définition un peu plus subjective et personnelle. D'une certaine manière la représentation est à l'objet ce que l'ombre est à la réalité. Elle prend racine dans un objet (une personne) réel, tout comme l'ombre provient de l'objet (personne ou chose) réel aussi. Toutefois lorsqu'elles se détachent de la réalité, elles sont transformées, remaniées par la psyché. Elles deviennent alors des entités complètement différentes, indépendantes de l'objet. Comme il sera expliqué en détail plus tard, l'un des garçons de l'échantillon, Oscar, avait pour père un véritable colosse. Dans un de ses jeux, c'est le soir et il y a un monstre dans sa chambre. Toutefois, Oscar, d'un air dubitatif, s'approche plus près du monstre et s'exclame alors : « Ah! Ce n'est pas un monstre, c'est seulement l'ombre de mon père! » Ici, ombre et représentation se confondent, mais ont pour source une présentation nouvelle d'un objet connu ; le père. Cette représentation a un pied dans la réalité et un pied dans l'imaginaire, comme le dit Winnicott (1975).

Le premier article définit d'abord le concept de la représentation tel qu'il est utilisé dans ce texte. Nous abordons certains textes fondamentaux retraçant l'évolution de ce concept

dans la théorie freudienne. La fonction du père dans le développement de l'enfant est présentée par la suite. Cette seconde partie s'appuie sur les écrits de Winnicott. La section méthodologie présente le rationnel derrière le choix du jeu symbolique et les différents instruments de mesure. Enfin, l'analyse des données souhaite dégager le caractère unique de la représentation du père dans le jeu de chaque enfant. Des extraits de jeux où le père est mis en scène sont présentés à cet effet. Une analyse suit alors chacune des mises en scène. L'objectif est de dégager une représentation de la figure paternelle en lien avec le scénario de l'enfant. Le choix de cette représentation est inspiré par les dimensions freudiennes de la figure paternelle. À la fin de chacune des analyses des participants, nous synthétisons, ce qu'est le père pour cet enfant. Enfin, une même représentation est comparée chez deux garçons de l'échantillon. Cette dernière section de la discussion permet de démontrer à quel point une représentation similaire peut prendre une signification différente chez deux enfants.

Le second article introduit d'abord quelques auteurs contemporains de Freud et leurs écrits sur la fonction du père dans le développement de l'enfant. Ensuite, à l'aide de la même méthodologie utilisée lors du premier article, les représentations de la figure paternelle sont exposées pour chaque enfant à l'âge de huit ans. Suite à la présentation de chacun des extraits du jeu choisi, nous faisons ressortir la représentation de la figure paternelle. Une fois que les différentes représentations sont colligées pour cet enfant, et qu'une vision plus globale est étayée, une dernière partie rassemble les représentations présentes à quatre ans et les compare à celles présentes à huit ans.

PREMIER ARTICLE.

DIX PETITS GARÇONS ET LEUR PÈRE : LES REPRÉSENTATIONS DE LA
FIGURE PATERNELLE TROUVÉES DANS LE JEU SYMBOLIQUE DE GARÇONS
DE 4 ANS

Cette recherche porte sur la représentation de la figure paternelle élaborée dans le jeu symbolique de dix enfants de quatre ans et s'inspire des écrits de Sigmund Freud sur le père.

Cet article fait suite à une étude doctorale dans laquelle dix enfants de famille nucléaire sans histoires particulières, ni problèmes développementaux répertoriés ont été rencontrés à travers deux périodes de leur développement, soit quatre et huit ans. Le présent article fait état des observations recueillies sur une période de cinq mois auprès de garçons quand ils étaient âgés de quatre ans. Une seconde étude s'intéresse à la représentation paternelle de ces mêmes garçons âgés de huit ans. Les participants ont alors été observés pendant une période de trois mois.

Afin d'étayer le contenu de ces représentations, cet article s'appuie sur un article de Dorothy Burlingham (1971). Basé sur les écrits de Freud, Burlingham (1971) recense les différents rôles (*role* en anglais dans le texte original) que le père peut adopter auprès de son enfant. Elle soutient que ces rôles sont liés intimement à la façon dont l'enfant perçoit son père et se le représente sur la scène interne. C'est à partir de cette conception de Burlingham que notre étude s'élabore. Les différents rôles du père auprès de l'enfant seront décrits en détail dans la section méthodologie. Ils seront utilisés comme repères à partir desquels nous pourrions étendre notre compréhension.

Burlingham (1971) insiste sur l'hypothèse que l'enfant ressent l'impact et l'influence de la présence de son père dès un très jeune âge (d'un point de vue tactile, visuel, olfactif et même gustatif). En se reposant sur les écrits de Freud, elle délimite les grands enjeux de cette relation père-fils. Ce sont ces grands thèmes qui seront explorés et développés au cours de cette étude. Avant d'aller plus loin, il semble important de définir un concept central, celui de la représentation et le véhicule par lequel s'exprime ce concept de jeu symbolique.

La représentation est d'abord fondée sur une impression que se fait l'enfant de sa relation avec son parent (aux fins de cet article, entre un fils et son père). Elle est ensuite intériorisée et *re-présentée*, présentée à nouveau comme le mentionnent Laplanche et

Pontalis (1967) et rejouée sur une autre scène. Cette scène est pendant une certaine étape du développement humain le jeu symbolique. *Il est, pour l'enfant, la voie royale vers l'inconscient*. Il semble jouer le même rôle que le rêve (Freud, 1900). C'est ainsi que le garçon, à partir de la réalité, se forge une nouvelle image de la relation avec son père et la transforme, la modifie dans le jeu jusqu'à ce qu'elle soit satisfaisante et qu'elle corresponde à sa réalité interne.

I.I Le concept de représentation selon la théorie psychanalytique

Hmm! C'est un excellent vin que nous buvons ce soir. C'est une grande année, vraiment!

Ernest, 4 ans

Freud a réfléchi à la signification du concept de la représentation jusqu'à la fin de sa vie en lui accordant une grande importance (à commencer par *l'Esquisse pour une psychologie scientifique* (1895), *Métapsychologie* (1915), *Introduction à la psychanalyse* (1916) *Le moi et le ça* (1923) et *Nouvelles conférences d'introduction à la psychanalyse* (1932).

Dès *l'Esquisse pour une psychologie scientifique*, Freud (1895) introduit la notion de représentation comme une *trace* qui s'inscrirait dans le *système mnésique*, qu'il n'envisage pas comme un simple réceptacle d'images. Pour lui, c'est le *vécu affectif* de l'objet chez le nourrisson qui est de la plus grande importance et dominerait le système mnésique. Cela pourrait suggérer, dans le cadre de cette étude, qu'une ébauche du père pourrait être retrouvée au tout début de la représentation. Point important : pour Freud (1895), l'image intériorisée par l'enfant *n'a peu sinon rien à faire* avec celle du père réel. Ainsi, cette image serait un vécu subjectif créé par l'enfant qui laisserait place à son imaginaire. Le nourrisson, par exemple, garde un souvenir chargé affectivement par les *expériences* de toutes sortes qu'il a eues avec son père et celles qu'il aura dans le futur.

Selon Freud (1915), la première manifestation de la représentation est celle de *chose*. Au tout début, dans l'inconscient, il n'existe que celle-ci. Elle émerge avec le premier contact

que, dans le cas présent, le garçon a avec son père. Dans *l'interprétation des rêves* (1900), Freud note que la représentation de chose est un investissement de l'image directe de l'objet (de son père) ou bien de traces mnésiques dérivées de celui-ci. Il l'imagine comme inséparable de la chose (l'objet) directe.

Le deuxième niveau est la représentation de mot. Elle vient se joindre, se juxtaposer à la représentation de chose. Le mot permet à l'objet d'être intériorisé (Freud, 1915). Ce dernier devient alors accessible sans que l'objet soit réellement présent. Ce qui permet à l'enfant d'évoquer le père à tout moment, dans diverses situations et selon différentes émotions (peur dans le noir par exemple). Ces deux niveaux (mot et chose) forment ensemble ce que Freud (1915) appelle la représentation consciente. Laplanche et Pontalis (1967) mentionnent que la représentation de chose est toujours liée au représentant de mot correspondant, sauf dans le cas de la psychose où l'une et l'autre sont traitées de la même manière, indifféremment, par l'appareil psychique. Lorsque cette jonction est faite entre la représentation de chose et de mot, l'enfant détient une représentation *totale* de l'objet qui ne peut alors plus être mélangée avec une autre. Un peu à la manière d'une étiquette apposée sur un contenant, une fois que l'enfant détient la représentation totale d'un objet cette dernière ne peut plus être interchangeable avec une autre, elle est permanente.

Vers la fin de sa vie, dans les nouvelles conférences d'introduction à la psychanalyse, Freud (1932) fait un retour sur le concept de représentation. Cette fois-ci il s'intéresse particulièrement à son rôle dans le rêve et son lien avec la censure. Selon Freud (1932), l'inintelligibilité du rêve a pour origine un élément important : la représentation est coupée de son affect. Ainsi, ce que le moi ne peut tolérer est coupé de son sens et relégué au second plan, tandis que ce qui est au premier plan dans le rêve n'est que secondaire dans la pensée. Ce mécanisme de coupure relève de la censure. Freud se demande alors comment les mécanismes psychiques font en sorte que le rêve, dans le meilleur des cas, se tient comme un tout, comme une production à part entière. Il appelle ce phénomène l'élaboration secondaire. Cette élaboration est faite après que le rêve soit perçu par le conscient. Le moi fait alors un compromis entre ce qui est jugé acceptable et inacceptable.

On pourrait établir un lien entre les mécanismes dans le rêve et la projection du jeune enfant dans le jeu. Ce dernier fonctionne similairement à une production onirique et des mécanismes analogues sont présents. Winnicott (1975) parle du jeu comme étant on *the edge of reality*. En effet, le jeu a, pourrait-on dire, un pied dans l'imaginaire et un pied dans la réalité. Tout comme dans le rêve, des mécanismes de censure fonctionnent dans le jeu et transforment le contenu de la représentation en un contenu acceptable par le moi. Prenons un exemple, celui du scénario élaboré par un des participants, Sergio. Dans le jeu, le père était le chef des lions et il devait protéger sa famille contre d'autres animaux qui voulaient les dévorer. Une rixe éclate entre le père et un gorille. Le père triomphe du gorille, mais d'autres animaux attaquent le père lion en même temps. Finalement, lui et sa famille se font dévorer. Sergio laisse alors son jeu en suspens et dit avec une attitude bien pensive : « c'est bizarre ce jeu ! » Devant une telle charge agressive, Sergio prend une distance de son propre jeu. L'un des mécanismes essentiels, la censure, semble opérer en lui rappelant qu'il est préférable de ne pas aborder un tel contenu.

Maintenant que le concept de la représentation, tel qu'il sera utilisé dans ce texte, a été défini, il serait intéressant de s'interroger sur les rôles du père auprès de l'enfant. Bien entendu, ces rôles pourraient se retrouver dans le jeu des garçons de l'échantillon.

I.I.II la représentation du père dans les écrits de Winnicott³

Bon, eh bien, le père va aller faire son dodo dans le placard et le petit garçon lui, va aller dormir avec la maman.

William, 4 ans

Winnicott est surtout reconnu pour les concepts qu'il a développés autour de la relation mère-enfant. Cependant, il attribue au père un rôle tout aussi essentiel. Dans un effort de rendre cette partie des écrits de Winnicott plus connue, Duparc (2003) a recensé

³ En plus de l'article de Burlingham (1973), Winnicott nous permettra de clarifier les représentations retrouvées dans le jeu des enfants. De plus, les écrits de Winnicott présentés dans cette section sont davantage liés à la fonction du père dans le développement de l'enfant, tandis que Freud s'applique à décrire les *formes symboliques* que pourrait prendre le père pour ses enfants.

l'ensemble des écrits de Winnicott à la recherche du père et de son rôle auprès de l'enfant.

C'est principalement dans *L'enfant et sa famille* (1957) que Winnicott va élaborer de façon détaillée les rôles que le père joue au sein de la famille. Il est tout d'abord un protecteur *de la relation* mère-enfant et protège le bébé dans son environnement. Ce rôle de protecteur est présent dans la majorité de notre échantillon. Tous les enfants ont mis en jeu au moins une représentation où le père a pour fonction la protection et la contenance de l'agressivité. Dans le jeu, elle peut prendre la forme d'un père qui élimine un danger éminent (par exemple, une roche sur laquelle l'enfant s'est blessé) ou encore qui veille de loin à la sécurité de son enfant.

Winnicott (1957) nous explique ensuite que le père est d'un grand support à la mère. Il forme avec elle ce que Winnicott (1957) qualifie de *rocher* sur lequel l'enfant peut venir se buter et surtout en apprécier la solidité. Par la solidité et l'unité du couple parental, l'enfant est sera éventuellement en mesure de se poser la question des relations triangulaires (Winnicott, 1957). Il semble juste de dire que Winnicott (1957) voit dans ce *rocher* le début de l'individuation de l'enfant et l'introduction au tiers. Lors d'une séance, l'un des participants avait mis en scène un scénario dans lequel le petit garçon dormait dans le même lit que sa mère. Il a ensuite pris la figurine du père et a dit sur un ton un peu moqueur: « bon, bien, nous allons mettre le papa dans le garde-robe pour la nuit ». Cependant du même souffle, il a saisi le père et d'une voix de contrebas dit : « non! mon garçon va te coucher dans ton lit! ».

Winnicott (1957) poursuit en disant que le père représente la loi et l'ordre moral. Il en est l'incarnation :

Quelquefois vous voyez un enfant battre sa mère ou lui donner des coups de pied et vous avez le sentiment que si le mari la soutenait, l'enfant voudrait probablement donner des coups à son père, mais que, très probablement, il n'essaierait pas. P.134

Le père par son encadrement met un frein à l'agressivité de l'enfant et la contient. Il pourrait alors offrir un rempart naturel contre la délinquance. L'enfant peut à ce moment

apprivoiser sa colère dans un environnement rassurant et avoir des limites claires qu'il sait qu'il ne peut franchir. Winnicott attribue ce rôle de contenance de l'agressivité au père. Dans l'exemple qu'il donne, il mentionne que même si l'enfant peut avoir le désir de brutaliser son père il n'oserait pas, sans doute à cause de la force physique de ce dernier, mais aussi à cause de l'amour qu'il lui porte. Il ne peut se retourner contre sa mère sachant clairement que le châtement serait le même que s'il s'était attaqué à son père. L'enfant n'a pas le choix, il doit trouver une autre façon de liquider cette agressivité. L'un des participants de cette recherche, Sergio, avait trouvé une façon originale de le faire. Il avait un père pour qui toute manifestation d'agressivité physique était complètement interdite. Sa mère nous raconte qu'un jour, alors qu'elle l'amène dans un magasin de jouets, il aperçoit un immense cobra en plastique, très réaliste, les crocs saillants et modelé de telle façon qu'on aurait dit qu'il était prêt à attaquer. En dépit des protestations de sa mère et de tout le dégoût qu'elle affiche, il obtient finalement gain de cause et quitte le magasin avec le cobra. Il ne se passe pas une journée alors sans que le serpent ne se retrouve dans le lit des parents, sous les couvertures, dans les casseroles de sa mère ou encore dans l'armoire à outils du père. Chaque fois, il va sans dire, l'astuce produit son effet.

Winnicott (1957) mentionne également que « le père permet d'enrichir grandement le monde de l'enfant par ses qualités positives et la vigueur de sa personnalité. Se forme alors un idéal, du moins partiellement, à partir de ce qu'il voit, en observant le père. » Ce dernier offre une ouverture au monde, en dehors du giron maternel, et il permet à l'enfant de sentir et d'apprécier une différence entre ses deux parents.

Enfin, Winnicott (1957) réitère à quel point, il est important que l'enfant passe du temps avec son père. Il estime que les expériences que l'enfant fera avec lui structurent sa personnalité et sont vécues intensément. « Le temps passé avec le père sera toujours très apprécié...et certaines de ces expériences seront considérées comme un trésor durant une vie entière p.138 ». On voit à ses propos à quel point Winnicott (1957) considère avec importance la relation entre un père et son enfant.

Un des jeux mis en scène par un des garçons de notre échantillon semble bien illustrer les propos de Winnicott. Dans son scénario, Ernest s'applique à regrouper un ensemble de blocs en bois. Il les dispose à la verticale, regroupé à quelques centimètres les uns des autres. Une fois terminé, une bonne vingtaine de blocs sont dressés. « Ça, c'est la forêt », nous dit-il « le père et son garçon vont faire un week-end en camping, entre *boys* seulement! Ils vont pêcher puis faire des feux de camp ». Ernest illustre bien à quel point les moments passés avec son père sont précieux. Il est fort probable qu'ils soient inscrits à vie dans ses souvenirs.

Pour Winnicott (1957, 1978, 1992), la différence entre le père et la mère semble donc être au cœur de ses propos. C'est cette différence qui est tout d'abord appréciée par l'enfant. Elle est la clé vers le monde extérieur et l'unification de la personnalité. Toutefois, il rappelle que cette différenciation doit tout d'abord être permise par la mère et qu'ensuite si la mère introduit le père, l'enfant pourra pleinement apprécier ce dernier.

En résumé, nous avons essayé, à l'aide du modèle conceptuel freudien, d'expliquer comment se crée la représentation. Par la suite, les écrits de Winnicott nous ont permis d'imager et de concrétiser la forme que pourraient prendre les représentations paternelles dans le jeu symbolique libre⁴. Pour Winnicott (1957), le père protège l'enfant et la dyade mère-enfant. Ensuite, il forme avec la mère un rocher solide qui constitue la base du sentiment de sécurité. Le père incarne également l'ordre moral et permettrait à l'enfant d'apprendre à apprivoiser son agressivité. Enfin, par ses qualités positives et par le temps passé avec lui, l'enfant peut voir en son père une figure de différenciation qui l'introduit au monde extérieur (Winnicott, 1957).

La relation à l'objet et la représentation qui en découle sont les fondements de cet article. C'est par le biais du jeu symbolique que nous aurons accès aux représentations que se fait le garçon de son père.

⁴ Il est à noter que les rôles joués par le père selon Winnicott (1957) tout comme ceux nommés par Freud qui vont être présentés plus bas, sont utilisés pour bâtir une idée des représentations paternelles présentes dans le jeu symbolique. Pour des raisons méthodologiques et pratiques, nous avons jugé plus simple de présenter les représentations paternelles décrites dans l'œuvre de Freud dans la section méthodologique du présent article.

I.II. Objectifs

- a) Décrire les scénarios élaborés par l'enfant au sujet de son père dans les jeux symboliques, afin de faire ressortir l'unicité des représentations de la figure paternelle pour chaque garçon.
- b) Établir à partir d'une même représentation de la figure paternelle certaines comparaisons et divergences à l'intérieur d'une même dyade. Par exemple, comment est vécue l'absence du père pour deux enfants du présent échantillon (Jean et Alexandre).
- c) Vérifier jusqu'à quel point le jeu symbolique permet à l'enfant de nous donner accès à la façon dont il se représente son père.

I.III. Méthodologie

Cette partie comprend quatre sections. Les participants, les instruments de mesure, le déroulement et enfin la méthode de l'analyse des données.

I.III.I. Participants

Dix garçons ont été recrutés dans diverses garderies de Montréal de façon aléatoire. Ils sont âgés en moyenne de quatre ans et demi (étendue : 4 à 5 ans, moyenne : 4,4 ans). Tous sont de nationalité canadienne, parlent le français comme langue maternelle et sont issus d'un premier mariage. De plus, tous les garçons proviennent de la classe moyenne (six enfants) et moyenne supérieure (quatre enfants) (établie selon l'échelle de Blishen, Carroll et Moore, 1987). Sur les dix enfants, cinq sont les aînés de la famille. Au moment de l'expérimentation, aucun des enfants ne souffre de maladie physique ou mentale. L'un

des garçons, Oscar, est en évaluation pour un possible diagnostic que nous tairons ici pour des raisons de confidentialité. Ce dernier ne fait pas l'unanimité parmi les spécialistes.

I.III.II. Instruments de mesure

Cette section introduit les différents instruments de mesure qui sont utilisés. Tout d'abord le jeu symbolique est présenté, ensuite, les représentations de la figure paternelle élaborées par Freud sont exposées. Enfin, l'attachement story completion task (A.S.C.T.) est abordé comme un complément au jeu symbolique.

I.III.II.I. De l'utilisation du jeu symbolique libre

Freud fut le premier à expliquer et à formuler psychanalytiquement le destin de la vie psychique. En suivant les enseignements de Freud, Winnicott, Klein, A. Freud et Dolto ont démontré la pertinence de l'utilisation du jeu symbolique pour comprendre la vie psychique des enfants. Cet article est à la recherche de la représentation que le garçon se crée de son père. Le jeu permet, sans doute, de mettre au jour ces représentations. Les prochains paragraphes introduisent la méthodologie à partir de l'expérience vécue avec les participants de cette recherche.

Pour l'ensemble de cet article, l'utilisation du terme *jeu* renvoie toujours à sa forme symbolique et libre. C'est-à-dire, qu'il est le fruit de l'imagination de l'enfant et il n'est

pas régi par des règles extérieures. Il n'est pas non plus soumis à des contraintes de la part de l'expérimentateur.

Les séances de jeu se déroulent auprès des enfants, dans leur maison, avec leurs parents et leur fratrie⁵. Ils permettent d'obtenir un portrait très unique, précis et authentique de chaque enfant, principalement, sans doute, parce que ces séances sont libres. Il est fort à parier que le choix d'une méthodologie plus classique (environnement contrôlé, questionnaires, etc.) ne nous permettrait pas d'obtenir des résultats aussi riches et diversifiés, car les enfants, dans leur milieu naturel, nous donnent accès spontanément à leur monde réel et fantasmatique. Le jeu permet d'assister à l'articulation de cet univers symbolique qui est construit par l'enfant. En quelque sorte, ces représentations prennent vie devant nous. L'ambiance apportée par le jeu symbolique offre une liberté aux enfants et favorise l'émergence des représentations paternelles. Il ne faut pas oublier que le jeu est une activité très naturelle chez les enfants de cet âge. Aucun des enfants n'a rencontré de difficulté à jouer.

L'objectif est de mettre en place des conditions favorables pour l'émergence du jeu. En ce sens, les rencontres à la maison ont été préférées. Nous avons manifesté une ouverture et démontré de la compréhension devant ce que les enfants mettent en scène. Enfin, un cadre délimite la rencontre, mais ce sont les enfants qui déterminent le contenu de cette dernière. Nous sommes sensible aux échanges qui prennent place entre l'enfant et nous. En étant assis en silence sans être trop proche, ni trop loin de l'enfant, nous sommes attentif aux mouvements de l'enfant. Sur demande nous pouvons accompagner l'enfant dans un jeu, mais sans l'initier et en ne faisant aucune suggestion. Ce sont les enfants qui guident la rencontre. L'objectif est de toujours favoriser l'association libre.

Le choix de faire l'expérimentation dans leur milieu de vie leur a, il semble bien, plu d'emblée. À notre grande surprise, certains enfants attendent aux fenêtres notre arrivée lors des séances. Tous les enfants ont joué très rapidement. De la première jusqu'à la

⁵ Le matériel utilisé lors de l'expérimentation est énuméré sous la section *déroulement* du chapitre méthodologie. Se joint à la présentation du matériel des précisions sur la manière de présenter ce matériel aux enfants. Une photographie des différents jouets peut également être consultée en annexe.

dernière session, ils ont mis en scène les conflits qui les préoccupent à ce moment. Certains enfants jouent même jusqu'à ce qu'ils s'endorment.

Au cours de l'expérimentation tous les pères, sauf un (le père de Jean), sont venus spontanément nous rencontrer pour nous parler de leur fils. Certains préparent même un endroit pour que l'expérimentation se déroule, plaçant une chaise et des couvertures sur le sol. Les parents vont et viennent dans la maison, mais l'enfant demeure toujours entièrement absorbé dans son jeu. En aucun cas, les enfants ne sont dérangés par les parents. À la fin des séances, bien souvent, les pères, accompagnés de leur fils, aident l'expérimentateur à transporter le matériel de l'expérimentation. Chaque rencontre se déroule dans le quotidien de la vie familiale.

I.III.II.II. Du jeu symbolique et des mécanismes projectifs

Une fois qu'un certain nombre de conditions sont remplies (environnement sécurisant, espace adéquat pour créer) (Winnicott, 1975), l'enfant est en mesure de jouer, de projeter spontanément dans son jeu symbolique ses représentations. Dans le cas qui nous concerne, cette représentation naît d'une intrication entre une expérience réelle avec le père et un symbole exprimant un conflit, une émotion présente, entre le garçon et son père. À notre grande surprise, tous les enfants ont mis en scène une première représentation de leur père dans les quinze premières minutes de l'expérimentation. Plus de la moitié de l'échantillon a évoqué immédiatement un scénario dans lequel le père est le personnage central.

À la manière d'un rêveur racontant ses songes, ce que l'enfant projette dans son jeu est filtré par les mécanismes internes (la censure, les instances psychiques, etc.). Ses préoccupations, ses conflits, sont ainsi représentés ou présentés à nouveau avec un arrangement plus *acceptable* pour le moi. L'expérimentateur a alors la tâche d'écouter, d'observer et de faire des liens entre les séances pour mettre ensemble les différentes

parties d'une fresque, originale, unique à chaque enfant. C'est cette fresque qui est présentée avec l'analyse des données. Enfin, il faut mentionner que l'expérimentation prend plus d'une trentaine d'heures par enfant pour arriver à construire un sens au jeu symbolique et déceler un fil conducteur aux représentations.

I.III.II.III. Représentations de la figure paternelle élaborées à partir des écrits de Freud (1905,1921, 1927 et 1939) et susceptibles de se retrouver dans le jeu symbolique.

Même si Freud n'a pas formulé la notion de *représentation paternelle* dans ses écrits, plusieurs textes fondamentaux (le petit Hans, les théories sexuelles infantiles, l'organisation génitale infantile, etc.) font état de la contribution du père dans le développement du garçon. Devant ce constat, Dorothy Burlingham (1973) s'est appliquée à colliger ces différents textes où il est question du père chez Freud et à organiser en grandes catégories non restrictives, selon les termes freudiens, ce que le père représente pour l'enfant. L'article de Burlingham (1973) sert de fondement aux différentes représentations paternelles décrites dans la présente étude. Nous avons également décidé de revenir aux textes originaux de Freud (1905,1921, 1927 et 1939) pour étayer les représentations de la figure paternelle dans le jeu symbolique. D'autres auteurs s'ajouteront à ce corpus de base pour enrichir notre analyse du jeu. C'est le cas de Jacques Lacan et *des Noms du Père* (1953,1963), de Joël Dor et *du Père et sa fonction en psychanalyse* (1998), de certains textes de Winnicott (1975, 1989, 1992), Klein (1931), André Green (2006), Anzieu, d'Anzieu-Premereur et Daymas (2000), ou bien encore des écrits de Marie Hazan (2010, 2009) et de Hazan et Mercier (1992). Les prochains paragraphes présentent les catégories construites par Burlingham (1971).

Le père comme objet d'identification: toute action, faite avec les personnages représentant la figure paternelle, démontrant l'attachement (mouvement d'approche et de poursuite, etc.). Toute imitation des qualités (par exemple, je travaille fort comme mon

père, je conduis comme mon père). Tout contact physique démontrant de l'admiration et même de l'idéalisation envers la figurine représentant le père.

Le père comme protecteur : Toute action faite avec les miniatures représentant le père qui vise à protéger l'enfant, à réduire son anxiété, à calmer, à rassurer et à soustraire ce dernier d'une menace, par exemple, la figurine représentant le père qui chasse les voleurs de la maison et élimine les monstres.

Le père répondant aux besoins physiques, corporels de l'enfant: toute action de réparation/protection physique. Les actions doivent être de nature physique pour pouvoir être classées dans cette catégorie. Par exemple, le père applique un diachylon au genou du petit garçon.

Le père comme chef : Toute action de la part de la figurine représentant le père qui vise à diriger, à choisir et à commander. Par exemple, le père choisit l'activité ou le chemin à prendre lors d'une promenade.

Le père comme figure omnipotente: Les manifestations d'omnipotence se traduisent dans le jeu symbolique par des actions surhumaines, des actions qui dépassent les comportements réalistes. Par exemple, le garçon fait voler la figurine représentant le père et lui fait soulever des charges immenses.

Le père comme figure punitive, posant l'interdit: Toute action de la part de la figurine représentant le père qui vise à punir et à interdire un comportement. Par exemple, l'enfant se fait gronder, car il n'a pas fait ses devoirs.

Si l'enfant élabore une scène dans laquelle le père est présent, mais que les deux juges ne parviennent pas à s'entendre sur la nature de la représentation, cette scène n'est pas intégrée à la compréhension des représentations pour cet enfant. Cette distinction est effective pour le jeu symbolique et les histoires de l'Attachement Story Completion Task, lorsque la figurine représentant le père était présente dans le comportement ludique de l'enfant.

I.III.II.IV. Attachment Story Completion Task (A.S.C.T.) de Bretherton, Ridgeway & Cassidy, (1990)

À l'origine, l'A.S.C.T. est un instrument utilisé pour évaluer l'attachement à la mère dès l'âge préscolaire. Il a été validé (Bretherton et al, 1990), Bretherton (2005, 2010) ainsi que Bretherton et Oppenheim (2003) comme mesure de l'attachement avec le Q-SORT (Buckley et al., 2002) et la situation étrangère (Strange situation) (Ainsworth et al., 1978) ainsi que Ainsworth (1963). L'enfant doit compléter cinq histoires à l'aide de petites figurines et d'autres objets compris dans les scénarios. Chaque histoire est construite de manière à produire une réponse en lien avec un problème relatif à l'attachement. Les problèmes retrouvés dans les histoires à compléter sont : (1) la figure d'attachement et le rôle d'autorité (histoire du jus) (2) la douleur comme un déclencheur de l'attachement et des comportements de soins physiques de la part des parents (histoire de la blessure au genou) (3) la peur comme un déclencheur de l'attachement et des comportements de protection psychologique (histoire du monstre dans la chambre) (4) l'angoisse de séparation et de « coping » (histoire du départ) et (5) la réponse à la réunion avec les parents (histoire de la réunion).

Toutefois pour les besoins de notre recherche nous utilisons l'A.S.C.T. (Bretherton et al (1990) pour son contenu symbolique et le fait qu'il représente une activité semi-structurée. Cette partie de l'expérimentation se déroule de la façon suivante (tiré du manuel d'administration de L'A.S.C.T. Bretherton et al, 1990) : l'expérimentateur et l'enfant sont assis à une table. L'expérimentateur dit alors à l'enfant : « tu sais (nom de l'enfant) nous allons maintenant faire une activité dans laquelle je vais débiter une histoire et tu vas la terminer. Écoute attentivement. » L'expérimentateur introduit alors la première histoire et ainsi de suite.

L'enfant peut donc apprendre à connaître l'expérimentateur et par la suite entreprendre avec plus d'assurance le jeu symbolique libre. Il faut dire que tous les enfants mettent en scène des scénarios qui comprennent la figure paternelle. Pour deux enfants, ce test a été le seul moyen de les recueillir. Ainsi, les scénarios construits comprenant la figure paternelle sont notés et analysés et servent à la compréhension de la représentation chez

l'enfant en question. Par exemple, à l'histoire du monstre c'est le père qui vient défendre son fils en chassant le monstre à coup de bâton. Ce segment, comprenant la figure paternelle est analysé par les deux juges, puis *qualifié* (le père comme protecteur supposons) et sert à la compréhension globale de cet enfant.

I.III.III. Déroulement

Lors de la première étape, avec l'accord des parents, l'expérimentateur se rend chez les participants, pour faire la passation de l'Attachement Story Completion Task (Bretherton et al, 1990). La session dure en moyenne 50 minutes. L'expérimentateur se présente et explique le déroulement des rencontres à l'enfant (c'est-à-dire, l'A.S.C.T. et puis le jeu symbolique libre). Il introduit ensuite la première histoire à compléter (histoire du gâteau d'anniversaire) et les cinq histoires suivantes. À la fin, il ramasse les jouets. La plupart du temps les enfants aident l'expérimentateur. Ce dernier fixe alors la date pour le prochain rendez-vous avec l'enfant. Toutes les rencontres suivantes sont filmées par l'expérimentateur.

La deuxième étape consiste à laisser les enfants jouer librement et à filmer le jeu. L'expérimentateur laisse le garçon choisir la pièce dans laquelle il veut jouer. Une fois l'endroit décidé (qui est pour la majorité des participants leur pièce de jeu habituelle, surtout le salon) l'expérimentateur invite l'enfant à jouer avec les nouveaux jouets qu'il a apportés. Ces jouets, assez disparates, sont des moyens de locomotion (bateaux, trains, camions, voitures), une ménagerie (comprenant deux adultes et quelques petits de chacun des animaux de la jungle et de la ferme) des blocs de toutes sortes de formes, de grandeurs et de couleurs, des figurines représentant père, mère, grands-parents et enfants et un assortiment de mobiliers. L'expérimentateur dit alors : « regarde, voici tous les jouets que j'ai apportés » et se retire à environ deux ou trois mètres des boîtes de jouets et laisse l'enfant choisir le matériel qu'il désire. Tous les enfants ont spontanément élaboré

des scénarios. Un enfant (Petit Jean) n'a pas voulu utiliser les jouets de l'expérimentateur. Ce dernier lui a alors proposé de jouer avec les siens, ce qu'il a fait.

Une fois cette deuxième rencontre terminée, l'expérimentateur revient pour plusieurs rencontres subséquentes (le nombre de sessions dépend du niveau d'aisance de l'enfant en présence de l'expérimentateur et de sa capacité à élaborer dans le jeu symbolique). En moyenne, les enfants sont rencontrés quatre fois. Lors de ces rencontres, l'expérimentateur et l'enfant retournent dans la pièce sélectionnée. Dans 90 pour cent des cas, les enfants ont en tête des idées de jeu et l'expérimentateur peut à peine déposer le matériel au sol que déjà le jeu débute. Les séances durent en moyenne 30 minutes (étendue entre 25 et 65 minutes).

En tout temps l'expérimentateur et l'enfant sont seuls dans la pièce. Le chercheur intervient le moins possible lors du jeu de l'enfant. Si celui-ci lui pose des questions, il essaie de la lui retourner en lui demandant ce qu'il en pense, comment il pourrait faire, etc. Lorsque l'enfant présente des signes de fatigue ou verbalise son désir d'arrêter le jeu, l'expérimentateur laisse à l'enfant encore quelques minutes et puis range l'ensemble des jouets. Ce dernier fixe alors le rendez-vous subséquent et quitte le domicile par la suite

I.III.IV. Analyse des données

Une fois l'expérimentation terminée, l'analyse des différentes représentations projetées dans le jeu symbolique et dans L'A.S.C.T. est effectuée. Chaque session est tout d'abord visionnée une première fois. Le choix des représentations de la figure paternelle s'effectue seulement lorsque le participant utilise spontanément une figurine (animaux, humains) qui représente le père et le nomme ainsi. Deux juges⁶ décrivent alors

⁶ Dans le cas présent, le premier juge est l'auteur de cet article. Le deuxième juge est une psychologue expérimentée. Les deux juges ont une connaissance approfondie dans l'utilisation du jeu symbolique.

indépendamment la séquence de jeu en question. Cette description doit contenir plusieurs éléments. Il s'agit du verbatim, des expressions faciales, des affects, des gestes qui accompagnent le déplacement de la figurine paternelle, des postures de l'enfant et des interactions de l'enfant avec la figurine paternelle. Il est à noter que les interactions avec l'expérimentateur sont prises en compte et analysées par rapport au contenu qui est projeté dans le jeu symbolique et qui concerne les représentations du père (transfert, contre-transfert). De plus, l'évaluation tient compte des thèmes explorés dans l'histoire mise en scène par l'enfant.

Une fois cette évaluation effectuée, le segment du jeu est qualifié selon la dimension appropriée retrouvée dans l'œuvre de Freud (Burlingham, 1973) *sans se restreindre à ces dernières*. Les représentations retrouvées dans les écrits de Freud sont bien davantage un point de repère, de départ qu'une finalité en soi. Bien que nous ayons un but précis qui est de documenter ces représentations dans le jeu du garçon, il est essentiel de comprendre le sens des jeux de chaque enfant pour ensuite déduire la représentation appropriée pour cet enfant. Nous pouvons alors dégager un portrait plus précis et unique et comprendre davantage ce que représente la figure du père pour chacun. Si un consensus n'est pas fait entre les deux juges, l'item n'est pas inclus dans le répertoire des représentations.

Ce premier exercice (visionnement, verbatim, repérage des représentations paternelles, établissement d'un sens au jeu symbolique à l'aide des écrits de Freud et de la grille construite à partir de l'article de Burlingham (1973) et en contexte avec la situation) permet d'obtenir une impression de l'ensemble des séances de jeu pour chaque enfant. Dans un deuxième temps, une fois que le jeu de chaque enfant a été visionné et évalué, un second visionnement est entrepris. Ce second visionnement permet d'approfondir le sens des représentations dans le jeu et également de raffiner ces représentations. De plus, une fois ce second visionnement effectué, il est possible de remettre en perspective chacune des représentations retrouvées et bâtir une compréhension globale du père symbolique pour cet enfant.

La même représentation pourrait avoir un sens complètement différent pour deux enfants. C'est pourquoi nous tentons de dégager un portrait singulier et unique, aussi individualisé que possible. De plus, une grande place est faite aux nouvelles représentations (à part celles retrouvées par Burlingham, 1973) qui pourraient être retrouvées dans le jeu. Ces représentations sont *traduites* d'une part à l'aide du jeu symbolique libre et d'autre part à l'aide de l'A.S.C.T. (Bretherton et al, 1990). L'objectif de cette démarche est de dégager pour chaque enfant, le « père symbolique » représenté par l'enfant dans ses jeux.

Résumons la démarche méthodologique. Les enfants sont sélectionnés aléatoirement dans des garderies locales. Ils sont tous issus d'un premier mariage et n'ont pas d'antécédents médicaux. Les séances ont lieu à la maison, dans la pièce de leur choix. L'expérimentation se déroule en deux étapes et est filmée en tout temps. Tout d'abord les garçons sont rencontrés pour la passation de l'A.S.C.T. Une fois cette étape terminée, ils sont revus pour la seconde étape qui consiste à les laisser jouer librement. Une seule consigne est donnée au début de chaque session : «regarde, voici tous les jouets que j'ai apportés ». L'expérimentateur se retire ensuite à environ deux ou trois mètres des boîtes de jouets et laisse l'enfant choisir le matériel qu'il désire.

Une fois ces deux étapes terminées une analyse de données est entreprise. Cette analyse est construite à partir du verbatim recueilli pour chaque enfant et du visionnement de chacun des vidéos à plusieurs reprises. Un accord inter-juge permet de qualifier chaque segment où il est question du père. En tout temps, c'est la représentation de la figure paternelle qui est l'objet de l'analyse dans le jeu. Cependant, cette analyse essaie, autant que possible, de tenir compte du contexte et des thèmes généraux de chaque enfant.

I.IV.I

Analyse et Discussion

Dans ce chapitre nous décrivons les représentations paternelles présentes dans le jeu symbolique des garçons de notre échantillon selon la méthodologie exposée ci-haut. Chaque scénario choisi ici a pour objectif de permettre au lecteur de se familiariser avec les représentations du participant en question construites dans le jeu. Encore une fois, ces interprétations ne sont élaborées qu'une fois le second visionnement effectué. Cette section a pour objectif de faire ressortir l'unicité des représentations, les caractéristiques principales de la représentation de la figure paternelle de chaque enfant.

Sergio

Premier scénario : C'est le soir et toute la famille va se coucher. Sergio prend la figurine du père et dit : « bonne nuit les enfants, dormez bien » et le lendemain matin, il ouvre la lumière et il dit : « bon matin les enfants! Avez-vous bien dormi? »

Le père est ici représenté par Sergio comme celui qui marque le temps. Il est là aux moments cruciaux dans une journée, le matin alors qu'elle commence et le soir, lorsque la noirceur tombe et qu'il y a une séparation pour la nuit. Au moment de l'expérimentation, le père de Sergio a une charge de travail immense et cette présence le matin et le soir est un choix judicieux. En effet, de cette façon, il y a dans la tête de ce père et de Sergio une place continue qui se renouvelle aux moments critiques de la journée. Cette présence constante dans l'espace et dans le temps semble créer une continuité qui entraîne un sentiment de grande sécurité chez Sergio. Cette affirmation semble d'autant plus importante que c'est le premier scénario que Sergio a construit avec les jouets. On peut alors déduire l'importance de ce *bonjour* et *bonne nuit*.

Second scénario : Sergio est affairé autour des plantes avec la famille de gorilles. Il prend l'une des figurines qu'il nomme le père gorille, la place tout en haut d'une grande plante et dit : « le papa gorille, perché au sommet de son arbre, veille sur ses enfants gorilles pendant qu'ils jouent et il lit ses livres et prépare ses cours en même temps. »

Fondée assurément sur une expérience vécue avec son père, cette histoire présente un père gorille qui permet à ses enfants de jouer sans angoisse. Cette présence est fondamentale. La représentation que Sergio évoque dans son jeu symbolique est celle d'un père qui protège ses enfants.

Troisième scénario : Sergio prend le père gorille et le fait grimper dans une plante avec beaucoup d'agilité. Il dit : « les petits gorilles vont faire comme leur papa et ils vont monter en haut dans l'arbre comme cela ils seront un jour aussi bon que leur père ». Il prend alors les figurines et refait les mêmes gestes qu'il avait faits précédemment avec le père gorille. Une forte identification se dégage de cette mise en scène où les petits gorilles (il les nomme ainsi lui-même) imitent leur père dans le but d'être capables de faire ce qu'il fait.

Quatrième scénario : Les séances de jeux de Sergio atteignent un climax bouleversant lors de cette mise en scène : « Sergio s'empare du tigre et annonce avec calme : « le tigre a dévoré la gardienne comme la caverne-tigre a avalé Aladin ». Il prend alors la gardienne et la dépose dans le tombereau que son petit frère venait de recevoir pour sa fête. Il reprend ensuite le tigre et dit : « maintenant, le tigre dévore les parents ». À nouveau, il prend les parents et les dépose dans le tombereau de son frère. Sergio regarde ensuite les animaux d'un œil incertain et dit : « Tous les animaux vont être emprisonnés maintenant ». Mais, quelques secondes plus tard ils se libèrent et Sergio se voit contraint de les enfermer à nouveau, mais cette fois-ci dans les oubliettes d'un château. Sergio annonce alors en baissant la voix : « le papa gorille qui était en haut de son arbre a tout vu lui. » Il arrête de jouer quelques secondes et dit : « une grosse explosion fait tout sauter ». Suite à cela, il cesse de jouer.

Plusieurs éléments valent la peine d'être explorés dans cette scène. Tout d'abord, cette grande poussée d'agressivité de la part de Sergio et le fait qu'elle soit dirigée particulièrement contre les parents⁷. L'endroit où Sergio dépose les parents n'est pas non plus anodin. Notons que ce chariot s'appelle également un tombereau, mot lié à la mort et

⁷ Il faut dire que dans sa famille, les jeux violents et tous les objets pouvant évoquer la violence sont interdits par le père. C'est lui-même, à la fin d'une séance, qui nous a informés de cette décision qu'il avait prise avec sa femme.

surtout à l'enterrement. S'agirait-il de vœux de mort à l'encontre des parents? Toutefois, plus le jeu avance et plus Sergio prend conscience du danger des animaux (et du danger de sa propre agressivité). C'est ainsi que sa propre agressivité et les représentants de cette agressivité (les animaux), maintenant devenus menaçants, se doivent d'être contrôlés. Il jette alors les animaux en prison. Cela réussit, mais pas pour longtemps. Ils se libèrent alors et Sergio décide de trouver une solution plus drastique à son problème : les oublier. Sergio se croit donc à l'abri de toutes représailles, mais c'est alors qu'il aperçoit le père gorille dans l'arbre qui a été témoin de toute cette violence (lui qui justement réprimandait son fils à ce sujet, dans la réalité). Ne voyant donc pas d'autres solutions à son problème, Sergio décide de tout faire exploser, château, père gorille, mère, etc. Ainsi, pas de témoins, pas de traces de ce jeu défendu par son père.

Alors qui est le père symbolique pour Sergio? Par sa présence régulière et sa douceur aux moments cruciaux, le père établit le cycle fondamental de la vie (le jour et la nuit). Ensuite, lorsqu'il y a du danger, son père est présent pour le protéger. De plus, par l'imitation de ses comportements (l'agilité, la force physique, la volonté) il fait comme le père gorille et s'identifie à lui. Enfin, Sergio ressent fortement l'interdit de l'agressivité posé par le père. Malgré cela, il choisit de laisser libre cours à sa violence, quitte à en subir les représailles.

Julien

À quatre ans Julien est un petit garçon, blond bouclé, semblable à un chérubin. C'est la cinquième rencontre qui a lieu avec Julien et il ne joue toujours pas symboliquement (en fait, il ne jouait pas du tout). Certaines amorces de jeux sont tentées au cours des séances (manipulation des jouets, classement des animaux par ordre de grandeur), mais rien ne laisse présager qu'un véritable jeu symbolique allait s'installer. Cette cinquième rencontre débute comme à l'habitude. C'est-à-dire que Julien regarde les diverses figurines qui sont à sa disposition et ne veut pas trop les prendre. Mais voilà que très subitement, à la grande surprise de l'expérimentateur, il décide de prendre celle du père et du petit garçon et il dit d'une toute petite voix : « Le petit allait au parc et son papa était là pour le surveiller, mais son garçon était capable tout seul lui ! Le papa vient quand

même et le garçon se balance en équilibre sans tomber ». À partir de ce moment, les séances prennent une tout autre tournure et Julien crée plusieurs scénarios avec différents personnages.

Comment expliquer ce changement soudain? Qu'est-il arrivé pour que Julien invente ce scénario et que la suite des choses soit si différente? Il est possible que le temps ait fait son œuvre et qu'une confiance se soit établie. Il est également fort probable que certains éléments de transfert et de contre-transfert soient à l'œuvre. Une chose est cependant certaine, c'est que cette présence symbolique du père a apporté à Julien assez de confiance et de protection pour lui permettre de débloquer le conflit qu'il vivait au moment de l'expérimentation et jouer symboliquement. Le père est représenté ici comme apportant confiance et protection à l'enfant. Sa représentation a permis de déclencher le jeu symbolique de son fils.

Suite à cette première représentation, Julien a pris beaucoup d'assurance et ses jeux sont devenus de plus en plus élaborés. Voici une autre mise en scène qui a été observée. Julien prend toutes les figurines et les installe autour de la table. Il dit alors d'une voix assurée : « Le père est toujours en avant de la table et puis le petit garçon a sa place à côté de son père et ensuite sa maman et ses frères et sa sœur ». Ce scénario démontre la place que Julien donne à son père et la place qu'il s'attribue aux côtés de son père. Ici, il se représente en lien avec lui. Il va sans dire que ce lien est privilégié aux yeux de Julien.

Dans un troisième scénario Julien prend un petit et un grand éléphant qu'il nomme le papa et son fils éléphant. Il inspecte d'abord le plus grand pendant quelques secondes et prend ensuite le plus petit et l'inspecte dans tous les sens en fronçant les sourcils. Après plus ou moins une minute d'inspection il conclut en disant : « Eh bien, le petit éléphant a une toute petite trompe et le papa lui a une très longue trompe. Mais un jour celle du petit poussera et sera comme celle du papa! » En comparant leur trompe, Julien projette le petit éléphant dans l'avenir et il le voit devenir comme son père. Posséder la même force et les mêmes dimensions que lui. Il fait preuve d'identification envers son père.

C'est, entre autres, en évoquant son père que Julien a été capable de jouer symboliquement, de se sentir sécurisé et d'entrer en contact avec un étranger. De cette façon, le père incarne la sécurité. De plus, Julien croit qu'il a une place où il est choyé aux côtés de son père. Enfin, le jeu de comparaison entre les éléphants illustre bien le désir de Julien de ressembler à son père et de posséder la même force et les mêmes attributs physiques que lui. Julien souhaite être proche de son père et ce dernier accepte et encourage ces rapprochements.

Ernest

Dans le premier jeu d'Ernest, toute la famille est autour de la table. C'est l'heure du souper. Le père et la mère boivent du vin. Ernest prend la figurine qui représente le père et lui fait prendre une gorgée de vin, une boisson d'adulte à laquelle il n'a pas accès. Ernest dit avec un grand sourire: « Hmm! C'est un excellent vin que nous buvons ce soir. C'est une grande année, vraiment! » La représentation paternelle projetée par Ernest est le père comme bon vivant. Dans ce jeu, Ernest ressent et nous fait vivre le plaisir et le contentement que le père a à boire et manger. Il dépeint le côté émotionnel et sensoriel (olfactif et gustatif) de son père. Dans ce scénario il incarne le père.

Dans un deuxième scénario, au tout début d'une session, avant même que l'expérimentateur ne réalise l'importance qu'allait prendre ce jeu, Ernest saisit un très grand bloc de bois qu'il place à la verticale. Il dépose alors le fils debout, les mains en l'air, au sommet du bloc. Il prend ensuite la figurine représentant le père, l'assoit et l'appuie au sol contre ce bloc. Ernest prend un avion, conduit par la mère, et le dirige directement sur la figurine du père. Il dit d'une voix affolée: « vite le papa, vite le papa, non! Il doit se sauver. » Il poursuit en disant : « l'avion entre alors en collision contre le père qui meurt dans l'accident. » Suite à cette collision, Ernest devient très agité et se met à parler d'une manière incompréhensible et agitée. Lui qui est un enfant normalement très articulé avec un vocabulaire assez développé.

Il est possible de définir deux mouvements opposés dans ce jeu. Le premier est celui d'un mouvement d'agression contre le père. En prenant l'avion et en le dirigeant délibérément

contre le père, Ernest souhaite le tuer (c'est d'ailleurs ce qu'il dira suite à la collision entre son père et l'avion). Mais ce geste est également accompagné d'un autre discours et d'action contraire au désir d'agression. En effet, dans la même scène lorsqu'il met en jeu la collision entre son père et l'avion il dit : « vite le papa ! Il doit se sauver ». Ce deuxième mouvement (héritier d'une morale en développement, d'un surmoi ?) vise à épargner son père, par peur d'actions vindicatives de sa part sans doute, mais également par amour pour lui. Cette représentation du père est donc complexe. Elle est à la fois agression, amour et peur de représailles. Il s'agit de la représentation du père aimé et haï, de l'ambivalence propre au complexe d'Œdipe.

Quand il était question du père dans le jeu symbolique, Ernest utilisait un ton assez moqueur, voire caustique, qui donnait une nouvelle dimension aux représentations paternelles. Ainsi, bien qu'il ait sincèrement représenté son père en bon vivant, le ton narquois employé suggérait également qu'il se moquait un peu de lui, et aussi qu'il aurait bien aimé être à sa place. Au fond, il avait un attachement profond pour son père. Ce double mouvement d'amour-haine est bien illustré avec le jeu de l'avion qui menace la vie du père. Ernest entretient beaucoup d'ambivalence face aux représentations qu'il se fait de son père. Pour reprendre une expression connue, il souhaiterait être calife à la place du calife, mais en même temps l'amour qu'il porte à son père le rend coupable de déployer une agressivité massive envers lui. Surtout que ce dernier était attentionné auprès d'Ernest et qu'il lui démontrait beaucoup d'affection. Son père faisait peu de cas des attaques d'Ernest, il était à la fois conciliant et ferme. Ce type de comportement ambivalent *amour-haine* est relativement régulier lors de cette période d'âge, qui est marquée par l'Œdipe. Toutefois, de l'ensemble de l'échantillon, il s'agit de l'un des enfants qui a mis en scène le plus souvent ce conflit psychique.

Oscar

Les scénarios suivants illustrent l'une des représentations de la figure paternelle présente dans le jeu. Oscar et son père sont en voiture et le père amène son fils en voyage de pêche. Oscar dit avec un grand sourire: « Le père prépare tout le camion et le remplit à craquer. Le garçon embarque du côté passager et le père du côté conducteur, mais l'auto

n'avance plus, car le père est trop lourd! » Dans un autre jeu, la famille éléphant est au parc et les enfants glissent dans une grande glissière en métal. Oscar dit avec humeur : « le père a bien envie de glisser lui aussi. Il monte en haut de la glissière, mais il était tellement gros qu'il brise la glissière en descendant. Il doit donc la réparer. » Dans un dernier jeu, qui est sans doute le plus frappant, Oscar met en scène l'heure du coucher. Il prend la figurine de la mère et celle du petit garçon et il dit, alarmé : « Maman, Maman! Il y a un monstre dans ma chambre! » Il prend alors la figurine de la mère et dit : « mais non Oscar, ce n'est pas un monstre, c'est l'ombre de ton père! » Oscar dit alors : « Ah! Le petit garçon va donner un bisou à son père alors ».

Oscar représente dans ces jeux deux caractéristiques de son père qui sont fondamentales; soit sa stature et sa gentillesse. Il le représente tel qu'il est, comme un homme très impressionnant (le camion qui arrête sous son poids), mais calme et en mesure de faire face aux imprévus qu'occasionne sa taille physique (il répare la balançoire qu'il a lui-même malencontreusement brisée). Le père est représenté ici comme un gentil géant. Oscar est en mesure de capter ce que son père ressent émotionnellement et de le transposer dans son jeu symbolique. L'exemple de la glissière, dans lequel Oscar montre que son père aurait du plaisir à glisser illustre bien cette sensibilité.

Voici la deuxième représentation qui ressort du jeu d'Oscar. Oscar prend le petit garçon et dit d'une voix triste : « Ouch! Le petit garçon avait très mal au genou. Le papa va lui mettre un *diachylon* et après il va pouvoir retourner jouer au parc. » Dans un autre scénario, toute la famille est assise à table. Oscar dit avec une pointe d'anxiété dans sa voix : « le petit garçon a renversé son jus sur la table. Il va tout ramasser et le père va lui en verser de nouveau et lui dire que ce n'est pas grave, c'est un accident. » Que ce soit pour traiter les blessures physiques (le genou blessé) ou bien pour calmer l'angoisse que peut susciter un accident (le jus renversé) le père déculpabilise et rassure son fils.

La dernière représentation qui a été retrouvée dans le jeu symbolique d'Oscar est la suivante. Oscar prend la figurine qui représente le père et celle qui représente le garçon et dit : « le père et son fils étaient pompiers. Son père lui montrait à être un bon pompier et côte à côte, il lui montrait à appuyer sur les bons boutons pour éteindre les feux. Ensuite,

le père allait lui montrer à conduire le camion de pompier. » Dans ce scénario le père et le fils partagent la même activité et le père, par sa proximité et ses conseils sert de guide à son fils. Ils collaborent donc ensemble côte à côte à la réussite d'une entreprise qui est relativement périlleuse (éteindre des feux)⁸ et la présence physique du père semble jouer un grand rôle dans cette réussite. La représentation paternelle est celle du plaisir qu'Oscar et son père ont à être ensemble, à partager des activités.

Oscar a mis en scène plus de représentations que les autres enfants, certaines très jolies et significatives (celle de l'ombre du père, entre autres), mais plus simples, calmes et surtout moins conflictuelles. Il était possible de voir à quel point Oscar se sentait bien auprès de son père. Ce dernier était représenté comme un gentil géant qui apporte soins et réconfort. Il est aussi celui qui montre à son fils, à travers une marche à suivre, comment faire les choses (le jeu du pompier). À travers cet apprentissage Oscar s'identifie à son père. Il semblait d'ailleurs que son père ne demandait pas mieux que d'être avec son fils et lui enseigner des choses. Cet homme d'une stature et d'une force prodigieuse semblait s'adoucir au contact de son fils.

Samuel

La majorité des enfants de cet échantillon ont fait preuve de beaucoup de diversité et d'originalité dans l'élaboration de chacune des représentations de la figure paternelle projetée dans leur jeu. Pour sa part, Samuel a mis toutes ses énergies autour de deux représentations plus simples qui se sont répétées tout au long des séances, mais de façons différentes.

Voici plusieurs exemples de la première. Samuel prend les figurines qui représentent le père et le petit garçon dans ses mains. Il tend alors les bras de manière à ce que les mains du père et du garçon se touchent. Il dit alors : « le petit garçon voulait marcher avec le père main dans la main. Il tient son papa très fort par la main pour ne pas le perdre. » Dans un autre jeu, toute la famille est au parc. Samuel prend les figurines du petit garçon et du père. Il dit : « Le père et son garçon vont jouer au parc. Si le petit garçon se blesse,

Cette scène pourrait s'interpréter d'un point de vue psychodynamique. Toutefois, il n'est pas de notre propos de faire une telle interprétation. Nous nous en tenons ici aux représentations de la figure paternelle.

le père est là ». Dans un dernier scénario, toute la famille est à table. Samuel dit : « c'est l'heure du dessert maintenant et c'est le père qui va aller chercher le gâteau au chocolat dans sa cantine, parce que la maman avait oublié. »

Le père est l'appui le plus important pour son fils dans ces scénarios. Il l'est psychologiquement (par sa présence), physiquement (il le soigne s'il se blesse) et enfin il satisfait l'oralité de son fils (tâche qui est normalement attribuée davantage à la mère). Le père est comme une *clef de voute* de la structure familiale. Les membres de la famille reposent sur lui, mais lui aussi a besoin de s'appuyer sur les membres de sa famille.

Voici le scénario qui illustre avec le plus de justesse la seconde représentation. Samuel prend la figurine du père et du petit garçon et il les assoit une à côté de l'autre. Il dit à ce moment d'une voix très douce : « Le papa et son garçon sont assis côte à côte et ils regardent le coucher de soleil ensemble sans rien dire. » Ici, le père est représenté dans le jeu symbolique comme un complice et un compagnon des moments heureux qu'ils partagent, ensemble.

Pour Samuel, le père est avant tout synonyme de réconfort et de complicité. Quand son père est présent symboliquement et réellement on peut sentir une grande différence dans l'attitude de Samuel. Lui qui est d'habitude un enfant tendu et agité semble devenir plus calme avec son père. Il est l'un des seuls enfants pour qui les représentations paternelles passent d'abord par le corps et la proximité physique (assis un à côté de l'autre, marcher main dans la main, etc.). Il semble que Samuel ait besoin de ressentir une présence corporelle et sensorielle pour se sentir en sécurité.

William

William est l'un des seuls enfants de l'échantillon à avoir élaboré avec autant de contraste les représentations projetées dans ses jeux symboliques.

Dans un premier extrait, William met en scène un rituel du coucher. Il prend les figurines qui représentent le père, la mère et les enfants et les place chacun dans un lit séparé. Il prend ensuite le père dans ses mains, reste pensif quelques secondes et dit presque en

chuchotant : « bon, eh bien, le père va aller faire son dodo dans le placard et le petit garçon lui, va aller dormir avec la maman. » Il prend alors le père, baisse sa voix de deux octaves et dit : « non mon garçon va te coucher dans ton lit ». Dans un second scénario William dit avec beaucoup de verve : « le père part pour un long voyage en Afrique ! Il part dompter les animaux sauvages et il reviendra glorieux ». Une fois qu'il a éloigné le père en bateau, William prend la mère et le petit garçon et dit : « Pendant que le père travaille en Afrique la maman et le petit garçon vont aller se reposer à la maison. »

Le père est représenté avec beaucoup de nuances. Dans ces scénarios, il est à la fois un héros glorieux qui dompte les animaux sauvages, mais également un rival à neutraliser. En effet, pas ses artifices William place son père à distance, mais de façon à ce qu'il soit valorisé. Comparativement à Ernest qui démontrait une rivalité plus ouverte avec son père, le désir de William de mettre à distance son père se fait plus discrètement. C'est ainsi qu'il dit à demi-mot qu'il voudrait bien que son père passe la nuit dans le placard, ou bien encore qu'il parte pour un glorieux voyage (peut-être ne reviendra-t-il pas?). Il se débarrasse ainsi du rival, sans bataille, sans conflit apparent.

Voici les différents scénarios qui sont à l'origine de la seconde représentation de la figure paternelle. Dans le premier jeu, toute la famille s'en va à Paris passer un week-end. Avec beaucoup de fierté, William dit : « mon père m'a expliqué qu'il y avait un restaurant en haut de la tour Eiffel. D'ailleurs mon père va nous y amener. » Dans le second scénario, le père construit un jeu de bois pour ses enfants. Très excité, William dit alors : « ah! Une chance que le papa est là! Il va construire un immense jeu de bois pour les enfants! »

Dans ces extraits le père est représenté comme une figurine d'admiration. Il est d'abord perçu par William comme possédant beaucoup de connaissances. Ensuite, William l'imagine en pleine construction d'un immense jeu de bois qui ferait sans doute la jalousie de tous les enfants du quartier⁹. De plus, le ton employé par William, laissait trahir beaucoup d'exagération dans ses propos. Ainsi, ce scénario semble plutôt relever de la culpabilité qu'il devait vivre suite au désir d'éliminer son père qui était présent dans la première représentation. Cette grande admiration serait donc soutenue, en partie, par

⁹ Il faut noter que le père de William, à ses dires, n'est vraiment pas quelqu'un de manuel.

une morale en construction chez William, qui lui interdit de mettre à distance voire même d'éliminer, son père.

La dernière représentation a été tirée des extraits suivants. Dans le premier jeu symbolique, William prend les gorilles et dit d'un ton assez dramatique: « le papa gorille protégeait ses petits enfants contre les méchants animaux sauvages. Il griffait le tigre et mordait la hyène. » Dans le second scénario, le petit garçon a eu un accident et s'est blessé. William dit alors : « le père arrive à la rescousse et de sa force il transporte le garçon jusqu'à l'hôpital. » Dans le dernier scénario, c'est l'heure du coucher et le petit garçon est attaqué par un monstre dans sa chambre. William saisit alors la figurine qui représente le père et dit : « le père arrive dans la chambre et dit à son fils de ne pas s'en faire, car ce n'est que l'ombre du réverbère qui se reflète dans sa chambre. »

Dans ces scénarios le père est représenté comme une figure protectrice. Cette protection est à la fois physique (le gorille qui protège ses petits en attaquant les ennemis et la blessure au genou), mais également psychique (il le rassure quant au monstre dans sa chambre).

Ce qui est le plus frappant dans le jeu de William, c'est la subtilité dont il use pour mettre son père à distance, et ainsi pouvoir se retrouver seul avec sa mère. Le père représente ici un rival. Mais, comparativement à Ernest, c'est sans grand bruit, sans confrontation directe, qu'il tente de l'éliminer. La seconde représentation retrouvée dans le jeu de William (le père comme figure d'admiration) semble être un résultat direct de la culpabilité qu'il vivait. Cette admiration si soudaine et si élogieuse semble en effet des plus suspectes. Enfin, la dernière représentation de la figure paternelle est celle de la protection contre les dangers imaginaires et réels. Ainsi, malgré les attaques de William contre son père et les tentatives de mise à distance, le père demeure une figure protectrice et rassurante.

Bernard

Bernard, assis en indien, inspectait les jouets depuis une quinzaine de minutes. Son regard s'arrête finalement sur un ensemble de blocs. Il sélectionne les plus longs et les dispose avec conviction en rang à la verticale. Au milieu de ces rangées, il construit une tour beaucoup plus imposante par sa hauteur que les autres. Une fois terminé, il prend un certain recul et dit : « Là (en pointant la plus haute construction), c'est l'hôtel à papa! Il est chef cuisinier dans un hôtel géant, si on tombe du haut on est mort. » Il reste pensif quelques secondes et ajoute : « Mon¹⁰ père qui est chef cuisinier est responsable de tous les plats. Il dit que les autres employés ne sont pas très polis, car ils ne lui disent jamais merci, ni s'il vous plaît. » Dans un autre jeu où il s'affaire à nouveau à monter plusieurs blocs en hauteur il dit : « Dans la rue de mon père, il y a plusieurs hôtels, mais c'est celui de mon père qui est le plus haut. Il travaille au plus haut étage avec tous les autres cuisiniers ».

La *hauteur* (le statut) que Bernard accorde à son père constitue l'élément le plus frappant dans ces extraits. Dans le premier jeu symbolique, l'hôtel qu'il construit est qualifié par cette hauteur, mais également par sa dangerosité : « si on tombe du haut on est mort ». À l'image d'un funambule sur une corde raide, le père, selon Bernard, doit maintenir une discipline et faire preuve d'une concentration irréprochable. Il exécute des prouesses et tous l'admirent, mais un faux pas et c'est la fin. Aux yeux de Bernard, les gens sont bien petits et ordinaires à côté de son père. Bernard doit cependant payer cher cette place qu'il lui accorde, car il se demande s'il sera en mesure de marcher dans ses pas. Le deuxième extrait de cette première représentation vient appuyer cette idée. Bernard, donne l'image d'un père droit qui place les valeurs morales très hautes dans les priorités éducatives : « les gens ne disent pas merci ni s'il vous plaît. » Bernard a une vision élevée de son père et il s' imagine que ce dernier n'accepte rien d'autre que le meilleur.

Voici quelques exemples qui illustrent la seconde représentation. Dans ce jeu, Bernard est au parc et son père est avec lui. Suite à un accident, il s'est fait mal au genou. Il dit : « le

¹⁰ Il est intéressant de noter que par l'emploi de ce *mon*, Bernard oscille, comme beaucoup d'enfants, entre le jeu et la réalité. Toutefois, c'est avec plus grande difficulté que Bernard demeure dans le jeu symbolique.

garçon va aller faire soigner son genou et le père va déplacer la roche avec son chariot élévateur. » Dans un second scénario, il y a un monstre dans la chambre de Bernard. Il prend alors le père et s'exclame avec un large sourire: « Ben mon père va tuer le monstre, car la maman est pas assez forte pour tuer les monstres. »

Dans ces scénarios le père est perçu comme une figure protectrice. Un peu à l'image de la première représentation, Bernard met en scène un père qui prend des moyens hors de la portée du commun des mortels pour protéger son fils. En effet, c'est avec un chariot élévateur qu'il va éliminer toute forme de danger.

Quel père Bernard a-t-il créé ! Il le représente comme un être supérieur, dépassant tous les autres, gardien d'une morale scrupuleuse. Même la simple élimination d'un danger banal (la roche sur laquelle son enfant tombe) prend une ampleur formidable (le chariot élévateur). Les autres enfants admirent leur père, mais Bernard, lui, le vénère. Ce piédestal sur lequel Bernard place son père créé une grande distance.

Louis

Lors de notre premier contact, Louis affiche un large sourire narquois (qui rappelle vaguement celui du chat Cheshire dans Alice aux pays des merveilles) et de grands yeux malins. Il passe la majorité du temps à trier les objets et à les séparer en deux groupes qu'il appelle les bons et les mauvais. Une seule représentation est ressortie des huit rencontres passées avec lui. Voici deux scénarios qui illustrent cette représentation. Dans le premier, Louis place les figurines qui représentent les différents membres de la famille dans la voiture et il dit avec un grand sourire: « toute la famille allait faire une belle promenade en voiture, mais le petit garçon fait pipi sur le papa et le papa ne peut plus conduire. » Dans le second exemple, la maison est en feu. Louis dit : « le garçon était pris au premier étage et les parents au deuxième étage, mais l'escalier est en feu et les parents ne peuvent pas sortir. »

La pulsion agressive semble être ici le dénominateur commun des scénarios de Louis. Tout porte à croire que la balade en voiture sera harmonieuse, mais il s'avère que la colère contre son père prend le dessus. Ensuite, le scénario de la maison en feu semble

assez révélateur de la dynamique familiale dans laquelle Louis se trouve. En effet, bien qu'il y ait une composante d'agression, les membres de la famille sont incapables de se parler et de discuter. Il semble régner au sein de cette maison des difficultés de communication (l'escalier en feu qui bloque la rencontre entre l'enfant et ses parents). Ce jeu démontre bien que Louis pense à lui avant ses parents (dans la maison en feu il reste au premier étage et peut se sauver) et que la relation avec ces derniers est précaire (il ne donne pas d'aide à ses parents) et sans issue heureuse (le désir de la mort de ses parents).

La représentation qui se dégage du jeu de Louis est donc à mi-chemin entre le mépris (la belle balade en voiture qui se termine en cauchemar) et le sadisme (uriner sur son père). Il s'agit du père haï. Louis sent qu'il n'existe pas d'intérêt chez son père pour lui. C'est comme s'il ne cherchait pas à connaître son fils. Ce désintérêt de la part de son père amène Louis à faire preuve de méchanceté envers lui et ainsi lui montrer qu'il existe et qu'il a tort de ne pas s'en occuper. De plus, il est possible de retrouver une certaine forme d'érotisme et de compétition œdipienne (faire pipi pour éteindre le feu).

Alexandre

Voici les deux représentations qui sont ressorties du jeu symbolique d'Alexandre. Dans le premier exemple, Alexandre prend deux bateaux. Il dépose le père sur l'un et la mère et les enfants sur l'autre. Il dit en se frottant les yeux: « le papa s'en va faire un long voyage ». Alexandre éloigne ensuite le bateau, mais à mi-chemin, il s'arrête quelques secondes, fronce les sourcils, et ramène le bateau au point de départ. Il sort alors une corde et l'attache au bateau de la mère et des enfants et dit : « le papa va voyager avec la maman et les enfants ». Quelques minutes plus tard, Alexandre reprend la figurine du père qu'il dépose à nouveau sur un bateau. Il éloigne le bateau de sa position de quelques centimètres et immédiatement après l'avoir déposé, Alexandre saisit une autre corde qu'il attache au bateau et à un camion. Il dit : « toute la famille est dans le camion et le père est dans son bateau. » Dans le deuxième exemple, Alexandre joue encore avec les deux mêmes bateaux qu'il dispose face à face, il dit, avec un certain chagrin dans la voix, en pointant l'un des deux bateaux : « hier le père était là ».

La représentation du père, retrouvée dans le jeu d'Alexandre prend énormément de place, non pas par la quantité des représentations, mais par l'énergie qu'Alexandre déploie pour créer des scénarios où il ne se sépare pas de son père. Il faut dire que ce dernier venait réellement de partir pour une destination lointaine à la demande de la compagnie qui l'employait. Il devait rester pendant plusieurs mois là-bas.

Face à cette séparation, Alexandre démontre énormément d'ambivalence. Le premier exemple (le bateau du père qui part et revient) illustre assez clairement cette lutte qu'Alexandre vit par rapport à l'absence de son père. Le deuxième exemple (hier le papa était là) semble davantage exprimer une nostalgie, comme s'il était en mesure de ressentir toute la force de cette absence. Ce départ survient à un âge où le père prend de plus en plus de place dans la vie de l'enfant. Alexandre représente le conflit autour de la séparation du père et la perte qui s'en suit.

Le processus de séparation et la perte qui l'accompagne sont les représentations construites dans le jeu d'Alexandre. Ce dernier démontre avec beaucoup de clarté et d'ambivalence toute l'incertitude que représente le départ de son père à l'étranger. Cette incertitude est nourrie par l'amour qu'il a pour lui. En le faisant partir, puis revenir et ensuite en attachant le bateau, Alexandre démontre à quel point cette perte est éprouvante et difficile à accepter. Enfin en nommant clairement : « hier le papa était là », il semble parvenir à intérioriser, à symboliser le père et son absence et ainsi, à le garder en lui pour lui permettre de le quitter. Le jeu pour Alexandre est un processus de deuil. Il s'affaire à vivre la perte et à *maintenir* la représentation de son père (qui comprend la relation, l'image, etc). C'est donc que la représentation de fond est celle de l'amour porté envers lui. Un bref parallèle peut-être fait entre le jeu d'Alexandre et celui de la bobine chez le petit-fils de Freud, Ernst. L'élaboration de Freud (1920) autour de ce jeu l'amena à remettre en question sa théorie sur le principe de plaisir. Le jeu de la bobine, le fort-da, illustre bien le désir de contrôler, de maîtriser la perte. Freud(1920) estime que le jeu symbolique offre à l'enfant une compensation de ses besoins primaires qu'il doit abandonner avec l'absence de sa mère. L'enfant trouve alors satisfaction dans le contrôle et la vengeance qu'il peut exercer dans son jeu. Les scénarios d'Alexandre semblent correspondre à ce besoin de contrôler la perte d'une figure si importante pour lui.

Petit Jean

Jean est un enfant bien plus petit que la moyenne avec une éternelle casquette trop grande pour sa tête qui lui voile le visage. Il a une petite voix chétive et quiconque veut l'entendre doit s'approcher tout près de lui.

Jean prend les différents jouets représentant des moyens de locomotion (bateaux, avions, voitures, camions) et les fait se frapper ensemble et ensuite, il les lance sans but dans le vide. À un autre moment, il prend les personnages qu'il fait voler dans les airs et murmure une histoire inintelligible. Il jette ensuite les figurines, comme les objets auparavant, loin de lui, indifféremment. À la troisième séance, Jean s'affaire très maladroitement à placer des personnages assis un à côté de l'autre sans dire pourquoi et sans les mettre en lien ensemble. Après plusieurs répétitions, il arrête, regarde l'expérimentateur et dit : « Mes amis rient de moi et je ne veux pas que tu ris de moi ». Cette phrase, que nous avons prise avec beaucoup d'importance et de sérieux devant Jean, semble avoir permis les quelques jeux symboliques qu'il nous a faits.

Jean a été en mesure de projeter une représentation du père à deux reprises au tout début de l'expérimentation dans un contexte un peu plus structuré que le jeu symbolique libre. Dans le premier, il y a un monstre dans la chambre du petit garçon. Jean dit alors : « le papa va frapper le monstre avec une bouteille et ensuite il va rester au pied du lit du petit. » Dans le second jeu, les parents reviennent de vacances et Jean dit : « le papa va faire un câlin à son garçon ».

La représentation paternelle présente dans ses deux jeux est la protection (le monstre et le câlin du père sans émotion manifeste). Toutefois, comme il a été mentionné plus haut, ces représentations sont créées par Jean dans un contexte plus encadré, en réponse à une question. En effet, c'est au cours de l'A.S.C.T. (Bretherton et al, 1990), que Jean a été capable de créer ces scénarios. De plus, comparativement aux autres enfants, Jean n'a pas pris de temps pour élaborer ces mises en scène. Ces dernières semblent plus *plaquées*, comme une histoire qu'il a peut-être déjà entendue ailleurs. Ces particularités (les

conditions de jeux et l'aspect *plaqué* des scénarios) expliquent peut-être en partie la présence de ces deux représentations.

Ainsi nous n'avons pas été en mesure de retrouver réellement une représentation basée sur une expérience avec son père. Ses scénarios sont confus. Aucun but et aucune histoire ne se dégagent et le jeu semble être une succession d'actions plus étranges les unes que les autres.

I.IV.II. Comparaison de certaines représentations de la figure paternelle

L'objectif de cette discussion est de comparer deux garçons autour d'une représentation paternelle similaire afin de faire ressortir l'unicité et les contrastes qui existent pour chacun à partir de leur monde interne. Cinq dyades, regroupant les dix enfants, seront présentées dans les prochains paragraphes. Bien entendu, beaucoup d'autres représentations étaient présentes chez chacun des enfants et il aurait été possible de former des dyades différentes selon l'angle de comparaison souhaité. Cependant, chacune des représentations choisies semble être celle qui figure au premier plan chez les deux enfants concernés.¹¹

Oscar et Samuel : *La complicité père-fils*

Oscar et Samuel placent leur père au centre de leur jeu symbolique avec une grande simplicité et beaucoup d'amour. Il est représenté dans des fonctions où il prend soin de ses enfants. Il semble que tous les membres de la famille gravitent autour de lui.

On retrouve dans les jeux d'Oscar des représentations d'un père qui prend plaisir à être avec son fils. Il semble qu'il se soit établi entre eux une routine de jeux à la fois simple,

¹¹ La discussion a été bâtie à partir des représentations paternelles qui ont été illustrées, dans cet article, par plusieurs exemples dans le jeu symbolique des enfants.

mais fondamentale dans la construction de l'identité d'Oscar. Il n'y a qu'à penser à tous les jeux où le père d'Oscar montre à son fils comment faire les choses (le camion de pompier par exemple).

Samuel est devant une tout autre situation. Pour plusieurs raisons sa mère ne peut pas prendre soin de son fils comme elle le souhaiterait. C'est donc le père qui a en grande partie la responsabilité de Samuel. Son père est apaisant et rassurant dans les choses simples, mais essentielles qu'il fait au quotidien avec son fils. Dans cette grande simplicité, peu de mots sont échangés, mais une forte impression de calme et de (ré)confort caractérise la complicité père-fils. Elle est donc d'un tout autre ordre que celle d'Oscar et de son père. Elle reflète davantage les besoins plus primaires requis par Samuel. Mais il y a également la présence de moments de grandes joies (comme la scène du parc où Samuel et son père sont assis et regardent le coucher de soleil). Dans ces moments on dirait que le père de Samuel ressent le besoin de son fils d'être en silence, près de lui et de partager un instant de quiétude.

La complicité père-fils se manifeste chez Oscar et son père par un lien inséparable. Le père de Samuel est représenté davantage dans des rôles de soins intermittents. Quand il est présent, c'est un moment mémorable pour Samuel. Tandis que le père d'Oscar montre à son fils comment faire les choses, il représente un modèle constant et stable.

Sergio et Louis : les différentes représentations de la figure paternelles créées suite aux manifestations agressives de l'enfant.

Dans le jeu de Sergio, le père représente un interdit face aux manifestations agressives. Ce qui ne lui laisse pas d'autres choix que de trouver un représentant de cette agressivité, plus acceptable aux yeux de son père, mais qui a pour lui la même valeur et lui permet une décharge acceptée (et ignorée?) par son père. Un cheval de Troie d'une certaine manière. C'est, entre autres, dans son serpent jouet que Sergio peut se permettre cela. C'est également à travers les sessions de jeux symboliques qu'il peut se permettre une décharge et faire sens avec son agressivité, qu'il dirige contre des personnes qu'il aime et qui l'ont investi.

Le père de Louis semble méprisé dans son jeu. En effet, il est fréquemment représenté comme une figure punitive qui manifeste peu d'intérêts envers les activités de son fils et qui ne semble être présent que pour le réprimander (dans un des jeux, le père demande à son fils de ne pas poser une action que lui-même pose). Dans un autre il le réprimande très sévèrement pour un écart de conduite banal (il avait oublié de fermer une porte). Ce qui apparaît le plus paradoxal dans les actions du père, c'est qu'il ne met pas de règles et punit son fils de n'avoir pas respecté les règles qu'il n'a pas réellement mises. De plus, le père ne semble pas appliquer ses propres règles.

C'est là la plus grande différence dans l'agressivité de Sergio et celle de Louis : la réaction du père à l'agressivité de son enfant. Le père de Sergio exige le respect des règles qu'il impose et le père de Louis, sans mettre des règles claires, punit son fils, ce qui amène Louis à mépriser son père. Sergio respecte ses règles, car il y a un attachement profond pour son père. Louis lui ne semble pas avoir construit d'attachement positif avec son père. Ainsi dans le jeu symbolique de Sergio la réponse du père à l'agressivité est l'interdit et la loi. Pour Louis, l'agressivité qu'il dépose dans le jeu semble donner lieu à du mépris.

William et Julien: La représentation paternelle de la protection

À bien des égards, Julien et William représentent le père de la même façon dans leur jeu, soit celle du père comme protecteur. Toutefois, il est possible de définir en quoi cette image est différente pour William et Julien.

C'est sans doute grâce à cette représentation que Julien a été en mesure de jouer. En effet, il était très hésitant en notre présence lors des premières rencontres. Ce n'est qu'après avoir évoqué son père qu'il a eu assez confiance en l'environnement et a réellement construit des scénarios. La première histoire a pour thème la protection. C'est en se sentant protégé par son père qu'il est en mesure de jouer et surtout d'avoir confiance en lui et en son environnement (il décide d'aller au parc pour se balancer sous la vigilance de son père et dit : « ...Le petit va au parc et son papa est là pour le surveiller... »).

William lui n'a pas ces difficultés de confiance. Au contraire, elle semble chose bien acquise et il cherche plutôt, avec toute la subtilité dont il est capable, de mettre son père à distance pour passer un moment avec sa mère. Malgré cela, à plusieurs reprises le père apparaît sous la forme d'un animal très puissant, capable de protéger ses enfants contre le danger. Dans le jeu symbolique de William, la protection est ainsi enchevêtrée avec un désir de mettre à distance son père. Ainsi, ce père est à la fois, protection et donc synonyme de sécurité pour William, mais également un rival pour l'attention de la mère.)

La représentation paternelle qui unit cette dyade est la protection. Pour Julien, cette protection est d'abord sensorielle, physique. La présence symbolique du père est nécessaire pour qu'il puisse se sentir en sécurité. Pour William la protection est acquise et il se sent assez en sécurité pour remettre en question le rôle du père et du même coup amorcer un processus d'individuation. Ces deux garçons ont un père qui leur permet d'évoluer.

Bernard et Ernest : La représentation du père comme figure d'identification

Dans les jeux symboliques de Bernard, le père est représenté sous la forme d'une figure de grande autorité. Le commun des mortels lui doit respect et déférence. Le père est gardien d'un haut standard de qualité que peu de gens peuvent atteindre (le chef cuisinier). Quand Bernard évoque le père dans ses jeux symboliques, sa voix et sa posture changent, il incarne à ce moment le père. Malgré cette admiration, il est possible de ressentir chez Bernard un manque de complicité et de proximité avec son père. Ce qui l'amène à tenter d'atteindre les standards paternels, mais sans sentir que son père est satisfait de lui. Il semble errer dans ses jeux symboliques à la recherche d'une façon de satisfaire les exigences paternelles et d'avoir un mot d'approbation de la part de son père.

Ernest, quant à lui, ne se voit pas imposer les standards que le père de Bernard impose à son fils. Toutefois, les représentations paternelles mettent en scène un père qui est admiré et l'objet de beaucoup de rivalité. Cette dualité est constamment présente dans les jeux symboliques d'Ernest. Il n'y a qu'à penser au scénario de l'avion dans lequel il fonce d'une main avec l'avion sur son père et tente de le sauver de cette catastrophe de l'autre.

Ernest craint qu'une réprimande réelle se produise sur des actions symboliques qu'il pose contre son père. Il faut dire qu'il a été possible d'observer dans la réalité des interactions entre Ernest et son père ou ce dernier est souvent la proie de moqueries, de critiques, de la part de son fils. Toutefois le père d'Ernest ne donne pas trop de prise à ces attaques.

Ainsi l'identification au père a pris deux chemins différents. Pour Bernard elle représente des standards difficilement atteignables. Ernest cherche plutôt à confronter son père et tente de trouver une faille dans le roc qu'il représente. Ces attaques visent à déstabiliser le père et à le dépasser.

Alexandre et Jean : la représentation du père absent

Les jeux symboliques de cette dernière dyade introduisent une représentation qui ne figure pas dans les dimensions élaborées par Freud. Celle de l'absence du père. Cette absence prend un sens très différent pour Alexandre et Jean. Pour un participant, il n'y a pas de représentation du père, pour l'autre il s'agit d'un père qui est là, mais qui doit quitter au moment de l'expérimentation.

Pour Jean, il s'agit bien davantage d'un vide (de représentations du père) que de l'absence d'un père qui a déjà été là. Ce vide se traduit dans l'ensemble de son jeu, qui semble plus rendre compte d'une activité libératrice de pulsions non mentalisées, non accessibles, archaïques à la limite, que d'un jeu plus organisé auquel on aurait tendance à s'attendre des garçons de son âge. Les raisons sous-jacentes à une telle absence de représentations dépassent les limites imposées par notre cadre méthodologique. Cette situation nous apparaît être plus de nature *pathologique* et dépasse le rôle ou la fonction du père.

Pour Alexandre, il ne s'agit pas tant de la représentation d'un père absent que de la mise en scène de son départ pour l'étranger et donc de l'élaboration du deuil qu'il doit faire de voir son père partir. C'est ainsi qu'il a joué et rejoué des scènes dans lesquelles le père partait et revenait pour pouvoir espérer maîtriser enfin ce départ qui le bouleversait tant.

Alexandre a donc vécu un vide, une absence de ce qui avait été présent (cette phrase d'Alexandre : « hier le père était là » en témoigne bien). Ce qui est très différent de Jean, car au départ dans la tête d'Alexandre il y a un père présent. À la base de ce jeu, il y a pour Alexandre un attachement très fort pour son père. Ce qui manque visiblement à Jean.

I.V.

Conclusion

Après ce tour d'horizon des différentes représentations de la figure paternelle présentes dans le jeu des garçons, rappelons, en quelques mots, les thèmes abordés dans ces jeux pour chaque enfant. Ce rappel a pour but de permettre au lecteur d'apprécier globalement les représentations qui sont ressorties de la présente étude. Il ne s'agit pas ici d'élaborer, de développer ces thèmes, mais bien de les mentionner une dernière fois pour que le lecteur puisse obtenir et conserver une vue d'ensemble.

Sergio se représente son père comme une figure protectrice, rassurante par la routine, la régularité des gestes qu'il pose auprès de son fils. De plus, le père de Sergio ne lui laisse pas exprimer sa colère.

Julien, figé, incapable de jouer, tourne en rond. Subitement, pour la première fois, il évoque l'image de son père qui lui permet enfin de jouer et de sentir sa présence.

Ernest représente dans son jeu symbolique un père solide, capable de tenir son rôle de père (au grand malheur d'Ernest), car il faut bien l'avouer il ne manque pas une occasion d'agacer son père. Au fond il ressent les vulnérabilités et cherche à protéger son père de ses attaques symboliques, car il l'aime.

Le jeu d'Oscar est caractérisé par l'intuition que son père a de son fils. Ils entretiennent de très longue date une complicité qui les lie. Dans le jeu d'Oscar, son père aime passer tout son temps libre avec lui.

Pour Samuel, son père éveille d'abord chez lui un sentiment de chaleur, de bien-être et de calme. Lors de ces moments avec son père, Samuel semble prendre vie et s'allumer.

William représente dans ses jeux symboliques un père puissant, triomphant, auquel il peut s'identifier. En même temps, il cherche à le défier et le représente comme un rival.

Tout au long de ses jeux symboliques Bernard cherche à atteindre les standards de son père et d'être à la hauteur de ce qu'il pense être les exigences morales du père.

Louis s'affaire à créer des scénarios dans lesquels le père est un objet de mépris et de haine.

Alexandre illustre avec beaucoup d'émotions le départ et la longue absence de son père.

Enfin, Jean démontre ce que représente le vide, l'absence symbolique d'une personne normalement significative.

Tous les garçons ont représenté leur père, et ce, avec une grande diversité lors de chacune des séances de jeux symboliques. Il était, pour certains un rempart contre l'agressivité, pour d'autres une source de confort et de chaleur et pour la plupart une figure protectrice. Ce texte cherchait à explorer et à définir la représentation paternelle dans le jeu symbolique de dix garçons de quatre ans. Il tentait de cerner la réalité subjective du vécu fils-père, tel que conçu par les garçons. Tout en jouant, ces garçons travaillaient avec beaucoup d'acharnement et faisaient preuve de lucidité en présentant une image juste d'une figure hautement significative pour eux : leur père. Significative à un point tel qu'il a été pour un des enfants l'élément lui permettant de jouer.

Bien entendu, à la base de ces représentations il semble y avoir une expérience réelle, un échange avec le père. Lors de ces échanges père-fils se construisent les fondations de la représentation. Comme Freud (1895) l'a exposé, l'expérience réelle, une fois intériorisée,

est transformée, remaniée par la psyché. C'est sans doute dans ce remaniement que Sergio a transformé son père en gorille savant qui veillait sur ses enfants du haut de sa branche en préparant ses cours. La finesse et l'élégance de cette représentation nous en disent beaucoup sur la part de réalité et de fantaisie dans l'expérience du jeu symbolique. C'est comme si un noyau dur formait la représentation paternelle de chaque enfant et que des couches subséquentes s'ajoutent à chaque expérience vécue entre l'enfant et son père. Ces couches subséquentes s'intègrent éventuellement au noyau pour le solidifier et/ou le modifier. Chose certaine, la présence réelle du père a permis de construire la représentation dans la majorité des cas.

La méthodologie qui a été utilisée a permis d'accéder à une grande richesse de matériel et à beaucoup d'authenticité. Il s'agit en fait d'une des seules recherches qui, à notre connaissance, permet de mettre en jeu avec autant de profondeur et d'articulation la représentation à l'âge préscolaire et primaire. Un second article, utilisant la même méthodologie, revisitera les représentations de la figure paternelle des mêmes garçons, mais à huit ans cette fois-ci. Cet article aura d'abord pour objectif la comparaison des représentations obtenues à quatre ans et celles recueillies à l'aide du jeu symbolique à huit ans.

SECOND ARTICLE

LA SINGULARITÉ DES REPRÉSENTATIONS DE LA FIGURE PATERNELLE CHEZ DIX
GARÇONS D'ÂGE PRÉSCOLAIRE ET SCOLAIRE

Le 23 octobre 1896 Jakob Freud, le père de Sigmund meurt. Ce décès marque profondément Freud. Quelques jours après la mort de son père, Freud écrit à Fliess: « *La mort de mon vieux père m'a profondément affecté. (...) Il a joué un grand rôle dans ma vie (in la naissance de la psychanalyse, p.151, 1956)* ». Selon E. Jones (1956) et Lydia Flem (1991), Freud développe pendant cette période une série de symptômes qui atteignent leur apogée avec le décès de son père. Freud qualifie lui-même ces symptômes de somatiques (Jones, 1956). Il entreprend alors une auto-analyse qui contient l'essence de ce qui est l'une de ses plus grandes œuvres : l'interprétation des rêves. En préfaçant la seconde édition de *L'Interprétation des rêves* (1900), Freud écrit:

Ce livre est un morceau de mon auto-analyse, ma réaction à la mort de mon père, l'événement le plus important, la perte la plus déchirante d'une vie d'homme. 1900. p.4.

Comme le rappelle Flem (1991) Schlomo Sigmund Freud est nommé à partir du nom de son propre grand-père, une autre figure masculine importante pour Freud. Une lignée d'hommes est ainsi tracée et laisse dans son sillage un terreau fertile à ce qui allait devenir la psychanalyse.

La construction de l'œuvre de Freud s'est faite autour de la figure paternelle. À partir de sa propre expérience et de l'analyse des patients adultes, Freud a mis au jour comme nul autre l'importance de la fonction du père dans le développement de l'enfant. Le père est important sur le plan réel; par sa présence. Il l'est sur le plan psychique; par sa représentation. Enfin, il l'est surtout sur le plan métapsychologique; pour sa fonction organisatrice qui représente selon Anzieu-Premmereur (2006) l'élément fondamental du psychisme humain. Depuis Freud, plusieurs auteurs ont abordé la question du père (D'or, Lacan, Green, Dolto, entre autres).

Cet article présente, à partir de la pensée de Freud, la fonction du père. Il fait suite à une première étude dans laquelle la représentation de la figure paternelle a été décrite chez les sujets du présent article alors âgés de quatre ans. Dans un premier temps, ce texte fait ressortir le caractère unique des représentations à l'âge de huit ans. Ensuite, il compare les deux temps de rencontre (quatre et huit ans) pour chaque enfant. Ainsi, comment les

représentations de la figure paternelle évoluent-elles à travers le temps? Retrouverons-nous les mêmes enjeux, les mêmes conflits avec la figure paternelle qu'à l'âge de quatre ans?

Freud a consacré beaucoup d'énergie à la question du père et à son importance dans le développement de l'enfant et plus particulièrement du garçon. Burlingham (1973) a repris les écrits de Freud sur cette question et les a regroupés autour de six *dimensions*. Il s'agit du père comme A) objet d'identification positive, B) comme protecteur, C) répondant aux besoins physiques, corporels de l'enfant, D) comme grand chef, E) comme figure omnipotente et F) comme figure punitive, comme interdicteur. Ces dimensions seront définies et opérationnalisées dans la section méthodologie. Elles servent de point de départ dans l'élaboration des représentations du père retrouvées dans le jeu symbolique des garçons de notre échantillon.

II.I. La fonction du père

Ce n'est pas un monstre ! Ce n'est que l'ombre de ton père!

(Oscar, 4 ans)

Freud (1913) suppose que le père représente la loi suprême. Il est, comme le rappelle Lacan (1963) dans son séminaire des *Noms-Du-Père*, le rempart de la prohibition de l'inceste. Mythiquement, Lacan (1963) le place comme le père primordial. Il reprend et se base ainsi sur les écrits de Freud (1913) (*Totem et tabou*) à savoir que le père est le chef de la horde primitive. Pour Freud (1913), le père représente le passage entre l'homme civilisé et l'homme sauvage. Ce portrait qu'il présente du père met en lumière la précarité de la nature de la horde et donc de l'importance de sa fonction de grand chef. Ce père, qu'on pourrait qualifier d'*archaïque*, est la première ébauche d'un père que

l'enfant pourrait se constituer en tant que représentation de l'omnipotence paternelle. Lacan (1963) synthétise la fonction du père ou son Nom un comme équilibre, une conformité, entre la Loi et le désir chez l'enfant :

Il est clair que Freud trouve dans son mythe un singulier équilibre de la loi et du désir, une sorte de conformité entre eux [...] du fait que, tous deux, conjoints et nécessités l'un par l'autre dans la loi de l'inceste (p.71).

Dor (1989) voit une ligne entre la dualité nature/culture qui prend place dans *Totem et tabou* (1913). Après Freud (1913), il pense que c'est la prohibition de l'inceste qui permet d'établir la limite entre la nature et la culture. C'est ainsi qu'il qualifie le père *d'an-historique*. C'est-à-dire qu'il est à la fois hors de toute histoire et qu'il en est le point d'origine. Cette idée c'est d'abord Lévi-Strauss (1947) qui en parle en spécifiant en quoi cette prohibition de l'inceste de la part du chef de la horde est aux fondements mêmes de nos sociétés : « ... La prohibition de l'inceste constitue une règle, mais une règle qui, seule entre toutes les règles sociales, possède en même temps un caractère d'universalité. » Le père représente ainsi une figure d'interdit, car il ne permet pas l'agir de l'inceste et protège contre celle-ci. (p.14).

Selon Lacan (1953, 1963) le père existe sous trois registres distincts : symbolique, imaginaire et réel. Le père symbolique pour Lacan est celui qui est à la base de la capacité de représentation. Il introduit l'enfant au monde du langage. Il renvoie à l'ordre symbolique qui comprend une triple action. Tout d'abord le désir de l'enfant pour sa mère qui est interdit par le père (le nom-du-père dit Lacan, 1963). Suite à cette interdiction, les désirs incestueux vont être refoulés. Enfin, l'interdit permet de réguler les pulsions de l'enfant et de résoudre l'Œdipe. À ce sujet, Lacan (1958) rappelle qu'il ne peut y avoir d'Œdipe sans qu'il y ait un père, ou, à tout le moins, la présence d'un père symbolisé dans l'imaginaire de la mère. Le père imaginaire est celui qui est idéalisé, craint et respecté. Il est d'une certaine façon l'objet des projections de l'enfant et un produit de son imagination. Il vient créer un tiers dans la tête de la mère et de l'enfant. Lacan (1963) mentionne qu'il empêche la mère de *jouir* de l'enfant et de fusionner avec celui-ci. Il a la même fonction de tiers séparateur pour l'enfant. Le père réel est celui qui

s'occupe du désir de la mère, car la mère (devrait) préférer le père et le démontrer dans ses paroles et gestes (Lacan, 1962). De plus, le père réel est celui qui démontre dans la réalité « ce dont il est capable » comme le mentionne Lacan (1963). Il est possible de donner un exemple du père réel à partir du jeu de Sergio, un des participants de notre étude. Il dit en prenant la figurine qui représente la mère: « les enfants reculez-vous et faites place à votre père. » Sergio prend alors la figurine représentant le père et la fait marcher triomphalement jusqu'à la table. Dans ce scénario la mère introduit le père, ce dernier est mis en valeur par la parole de la mère. À travers sa gestuelle et la prestance qu'il accorde au père, Sergio démontre comment le père est investi par la mère et ce *dont il serait capable*; sa force, sa fière allure et sa volonté.

Dor (1998) reprend la pensée de Lacan sur le père symbolique. Il le place comme l'élément primordial dans la constitution du complexe Œdipien. Il en fait ainsi le tiers séparateur symbolique de la relation mère-enfant. Dor (1998) mentionne que le père apparaît aux yeux de l'enfant comme convoité par la mère. Se crée ainsi une rivalité qui sera doublement investie par l'enfant. En effet, le père prendra aux yeux de ce dernier le rôle de père privateur et également de père interdicteur. Privateur, car il impose à l'enfant une séparation de sa mère, il le prive d'une fusion avec elle. Force est d'admettre pour l'enfant que le désir de la mère est dirigé vers le père et non pas simplement vers lui. Il est également interdicteur, car l'enfant ne peut plus avoir la mère pour lui seul. Il impose un tiers dans une relation qui était d'emblée fusionnelle. Dor (1998) précise les enjeux que fait vivre le père privateur et interdicteur:

La privation jointe à l'interdit ne peut, enfin, que susciter chez l'enfant la représentation d'un père lui imposant d'être conformé au manque imaginaire de cet objet réel qu'est la mère et dont il a besoin (p. 46).

Autrement dit, l'enfant a un besoin réel de la mère et cette dernière, espère-t-on, y répond et s'occupe de lui. Toutefois de façon symbolique, l'enfant se voit interdire, par le père, les désirs incestueux qu'il a envers elle. L'enfant voit ainsi dans cette interdiction symbolique un manque qui lui est imposé. Cette situation créera des désirs ambivalents envers le père.

L'enfant se retrouve ainsi dans cette situation d'ambivalence envers un père qu'il aime, mais qui est également un rival. Un tiers qui prive symboliquement l'enfant d'un objet de désir. Freud (1905) en fait une illustration éloquentes avec le petit Hans. Il décrit le père du petit Hans comme son premier compagnon de jeu, comme un père tendre et aimant pour lui. Toutefois, aux yeux de Hans ce père est également un rival, un privateur et un interdicteur, bien, que réellement, le père n'est en rien obligé de démontrer cela. Il est possible d'illustrer, à l'aide d'un des participants, les propos de Lacan sur le Nom-du-père. William a dans ses mains les figurines qui représentent le père, la mère et le petit garçon. Il décide alors de prendre le père et de l'enfermer dans le garde-robe. Il dit : « bon, eh bien, le père va aller faire son dodo dans le placard et le petit garçon lui, va aller dormir avec la maman. » Il prend alors le père, baisse sa voix de deux octaves et dit : « non, mon garçon, va te coucher dans ton lit ». Dans cet exemple, le père imaginaire est celui qui est représenté par William avec ses caractéristiques particulières, sa voix grave, sa volonté imposante. Le père symbolique, lui, est celui qui pose l'interdit, qui empêche l'enfant de dormir dans le même lit que sa mère. Le père réel, lui, serait tout comme si William *devenait* le père, chose impossible. Si William le devenait, il perdrait tout sens d'identité, il ne serait plus lui-même, ce qui serait proche de la folie.

Introduisons, pour terminer, la pensée de Winnicott concernant la fonction du père. Par le biais de sa grande expérience clinique et de l'observation de plusieurs enfants, Winnicott (1978) a également apporté une contribution intéressante à la compréhension de la *relation* père-enfant. En étudiant attentivement ses écrits, il est surprenant de retrouver le rôle substantiel que Winnicott (1978) attribue au père. Une fonction substantielle non pas tant par la quantité d'écrits, mais plutôt par le rôle essentiel qu'il fait jouer au père. Pour Winnicott (1978), le père agit très tôt dans le développement. Selon lui, il détient un rôle de tiers dans la relation dyadique mère-enfant. Lorsqu'il n'est encore qu'un nourrisson, l'enfant se sert du père comme d'un modèle pour l'intégration de sa personnalité. Autrement dit, le père sert de guide à la constitution unitaire de la personnalité de l'enfant. Il parvient à effectuer ce rôle en prenant sa place entre l'enfant et sa mère. Certainement, le bébé sent la différence entre le père et la mère et c'est cette différence qui aide ce dernier à se séparer de sa mère et à se distinguer de celle-ci. Winnicott

valorise les qualités différentes que le père apporte par rapport à la mère dont l'enfant a besoin pour construire sa personnalité.

Winnicott (1975, 1992) affirme également que le père permet à l'enfant de libérer son agressivité, sans crainte d'un retour de la part de l'environnement. Il le permet, si le père est capable de se tenir droit et ferme tout en disant non, sans colère. Par son encadrement, il procure ainsi un sentiment de sécurité et de confort permettant à l'enfant de graduellement maîtriser ses émotions tout en introduisant la réalité du monde extérieure. Winnicott (1975, 1978) attribue donc un rôle très important au père. Or, selon lui, il ne serait pas surprenant que les bébés s'attachent très tôt à ce dernier et lui accordent une place essentielle dans leur vie.

Le père a une place fondamentale dans les écrits psychanalytiques. Freud le premier comprit le rôle complexe qu'il devait jouer dans la structuration de la personnalité. Plusieurs auteurs s'inspirèrent de ses travaux. Ainsi, pour Lacan, Dor et Winnicott il constitue à la fois un mythe fondateur et un interdit structurant. Il est le point de départ de l'homme civilisé et le tiers séparateur. Il apporte également une contribution fondamentale dans l'élaboration de la masculinité.

II.II. Objectifs

A) définir l'unicité des représentations de la figure paternelle chez dix garçons d'âge scolaire à l'aide du jeu symbolique libre.

B) tracer un profil plus général et comparatif des représentations exprimées à travers le jeu symbolique aux deux temps de mesure (quatre et huit ans).

II.III. Méthodologie

La méthodologie utilisée dans ce second article est la même que celle décrite dans le premier¹². Seul l'âge des enfants a changé (étendue : 6 et 8 ans, moyenne : 7,3 ans). L'échantillon est intact et les garçons ont été rencontrés dans des conditions identiques. Les instruments de mesure sont également les mêmes. Le déroulement et le processus de l'analyse des données sont identiques. Afin d'éviter d'alourdir inutilement le texte, nous ne reprendrons pas cette section. Cependant, les enfants ont grandi et, forcément, certains changements ont été observés. Ces différences ne modifient pas le processus méthodologique.

À notre grande surprise, les enfants se souvenaient de leurs jeux et l'un d'eux aurait même souhaité visionner les séances de ses jeux à quatre ans (Sergio). Il semble qu'ils savaient ce que nous attendions d'eux et cherchaient à donner le meilleur d'eux-mêmes. Tout se déroule comme s'ils avaient été marqués par la première expérimentation. Par exemple, Alexandre nous mentionne qu'il se souvient des jeux que nous avons faits à quatre ans. Il se rappelle des histoires avec les animaux. Il se souvient de nous et manifeste de la joie lors de la première rencontre.

L'ensemble des garçons ont aussi élaboré des scénarios plus complexes où plusieurs personnages interagissent entre eux. Les histoires sont plus longues et prennent parfois plus d'une séance (l'un des garçons, Sergio, a pris quatre séances pour décrire trois histoires qui se déroulaient en même temps). Alexandre se montre plus loquace qu'à quatre ans et les scénarios qu'il imagine sont davantage élaborés et mettent en scène plus de personnages de sa famille, surtout des figures masculines (oncle, grand-père, cousins). Il semble que plus d'émotion soit véhiculée dans le jeu. Enfin, les garçons ne se soucient pas autant de la caméra que lors de la première expérimentation.

Nous prendrons en moyenne 5 séances (étendue 4 et 7 séances par enfant) pour collecter le matériel dans les jeux symboliques et une séance pour la passation de l'A.S.C.T. C'est plus d'une dizaine d'heures que nous passerons avec chaque enfant. Les représentations

¹² Ce premier article s'intitule : *dix petits garçons : les représentations de la figure paternelle retrouvées dans le jeu symbolique de garçons de 4 ans*.

de la figure paternelle dégagées dans le jeu symbolique des participants sont abordées dans la section suivante.

II.IV. Analyse des données et discussion

Il n'y a que le roi qui ne dort pas pour protéger ses sujets des ennemis qui rôdent autour du château. C'est le gardien de la nuit.

Alexandre, 8 ans

Les scénarios présentés dans cette section ont été retenus en fonction des critères préétablis dans la section méthodologie. Il ne s'agit pas ici de l'ensemble des jeux mis en scène par les enfants, mais des scénarios les plus pertinents pour étayer la représentation paternelle. Il en est ainsi pour chacun des enfants qui seront présentés.

Sergio

Parmi l'ensemble des scénarios élaborés par Sergio, quatre jeux ont été sélectionnés pour illustrer la représentation de la figure paternelle.

Dans ce premier scénario c'est l'heure du dîner et les enfants sont à table. Il prend la figurine qui représente la mère et dit : « les enfants, reculez-vous et faites place à votre père. » Sergio prend l'ensemble des figurines, les fait reculer et le père fait son entrée avec prestance et prend place à table. Sergio assoit par la suite les enfants et la mère et le souper peut débiter. Pour Sergio, il semble inconcevable de débiter un repas sans la présence de son père.

Dans une seconde mise en scène, c'est un père gorille dans la jungle, puissant, comme le mentionne Sergio, qui est juché à la cime d'un arbre. D'un œil il surveille ses enfants qui

jouent au pied de l'arbre en sécurité, et de l'autre il prépare ses cours¹³. À un autre moment, le père incarne un général qui est en haut de la colline et qui surveille ses troupes dans la bataille. Enfin, dans un quatrième scénario le père est un capitaine de bateau qui amène ses enfants faire des voyages. De sa haute perspective le père est omniprésent et omnipuissant, mais il est également une figure active, chaleureuse, affable qui doit composer entre son travail et les soins de ses enfants.

Pour Sergio le père représente également les règles de conduite, plus sévères parfois que celles de la société, que les enfants doivent respecter. En voici un exemple : Sergio se promène prudemment avec une voiture et explique à l'expérimentateur que son père a interdit à ses enfants de conduire avant d'avoir dix-huit ans, même si la loi le permet à seize ans.

Enfin, dans un moment qui semble très important à la fin de chaque session, Sergio élabore un jeu représentant le père en tant que chef (soit un lion, un éléphant ou un gorille). À ce moment, il prend les figurines animales, les fait se battre farouchement, sans relâche, les unes contre les autres. Il n'y a pas d'histoire, mais les figurines se dévorent, se déchirent et se tuent. Dans un de ces scénarios, le père lion dévore les petits éléphants et les parents gorilles. Le père éléphant décide donc de venger ses enfants en piétinant le lion. Lors de ces moments, le visage de Sergio est tendu et il semble confus. Comme si ce scénario ne lui appartenait pas réellement et qu'il est spectateur de tant de violence.

Discussion et interprétation : Les représentations paternelles qui ressortent du jeu symbolique de Sergio se résument en quatre grandes catégories. Tout d'abord, le père représenté comme une figure respectée. Cette scène où Sergio assoit le père en premier à la table est jouée avec une grande émotion. Elle évoque pourtant un rituel familial quotidien. Toutefois, tout s'organise pour que le père soit magnifié dans cette scène, pour qu'il soit ainsi l'élément central de cette scène familiale.

¹³ Son père est réellement professeur.

Deuxièmement, Sergio dévoile un aspect très protecteur dans ses représentations paternelles qui vient étayer davantage les raisons qui l'amènent à placer son père si haut. Ainsi, le père gorille surveille ses enfants et les protège contre les dangers de la jungle. Il veille inlassablement sur eux, tout en vaquant à ses propres occupations. Il se dégage de ce jeu symbolique un grand sentiment de confort. Notons que l'animal choisi pour représenter la protection n'est pas une bête chétive. Au contraire, le gorille est reconnu pour sa force et son instinct de protection envers ses rejetons.

Troisièmement, le père qui incarne la loi. Dans le cas de Sergio cette représentation est intériorisée. Non seulement le père respecte la loi, mais il en impose une encore plus stricte à ses enfants. La loi interdit de conduire avant seize ans, mais pour son père il n'est pas question de conduire avant d'avoir dix-huit ans. Ce jeu symbolique témoigne du grand respect et de la place prédominante qu'il occupe dans sa famille. *Dura lex sed lex* ! La loi du père est dure, mais elle a valeur de loi pour Sergio et ses frères et sœurs.

Le père représentant l'interdit. Le jeu symbolique semble lui avoir permis d'exprimer et de travailler un conflit qui est présent, mais s'exprime différemment chez chaque être humain: c'est-à-dire l'agressivité; pulsion de vie/pulsion de mort. À travers plusieurs mises en scène, toujours en utilisant des animaux, Sergio manifeste beaucoup d'agressivité. Cette dernière est toujours liée à un animal représentant le père, comme si ce dernier devenait un objet de décharge de sa pulsion agressive. Étonnamment, l'agressivité n'est pas incorporée dans une histoire, elle est simplement agie de manière brusque et crue. Ses scénarios si riches et élaborés sont mis en échec devant ces manifestations d'agressivité. Sergio lui-même n'en comprenait pas trop le sens. Il dira d'ailleurs, après un jeu symbolique particulièrement violent, qu'il trouvait cela bien bizarre ce qu'il venait de faire. Ainsi, ce même père qui est idéalisé et respecté devient un véhicule de l'agressivité de Sergio. Il faut dire que son père ne tolère pas¹⁴ les jeux symboliques violents dans la maison, ce qui a eu comme conséquence de ne peut-être pas permettre à Sergio d'intégrer son agressivité.

¹⁴ C'est à la fin d'une session, alors que nous rangions les jouets, que le père de Sergio nous a confié qu'il ne pouvait pas tolérer que ses enfants aient toute forme de comportements agressifs aussi bien dans la réalité que dans le jeu.

Le père créé dans le jeu symbolique de Sergio à huit ans est, en essence, le même que celui à quatre ans (voir la comparaison quatre et huit ans ci-bas). Toutefois, c'est avec beaucoup plus d'émotions qu'il représente son père à huit ans. Il est au centre de son univers. Pas même un simple repas ne peut se dérouler sans que son père le préside. Il est ensuite la Loi, celle de l'interdit de l'agressivité et aussi celle des normes à suivre. Cette Loi est respectée par Sergio, car dans son jeu symbolique le père est une figure protectrice, rassurante et aimante.

Comparaison entre 4 et 8 ans.

À quatre ans, Sergio projette plusieurs représentations paternelles dans son jeu symbolique. La protection est l'une des premières abordées. Il met en scène un père perché dans un arbre qui surveille ses enfants gorilles et qui prépare ses cours en même temps. À huit ans le même scénario est répété, mais avec cette fois-ci davantage de détails. Cette représentation semble être fondamentale pour Sergio. En se sentant protégé, il peut jouer librement sans avoir à s'occuper sans cesse de la réalité extérieure qui pourrait, s'il n'avait pas ce niveau de protection, être inquiétante. Sergio est également l'un des enfants pour qui une petite partie de la réalité est intégrée dans ses scénarios. Le père doit, peut-être, avoir trouvé le moyen de faire d'une pierre deux coups, c'est-à-dire prendre soin de ses enfants tout en travaillant sur ses recherches.

La représentation du père comme figure d'identification positive est très présente à quatre ans. Par exemple dans un des jeux symboliques Sergio met en scène des bébés gorilles qui veulent faire comme leur père, *devenir bons comme lui*, comme le souligne Sergio. Cette identification atteint de nouveaux sommets à huit ans lorsqu'il met en scène le scénario suivant : Sergio installe toute la famille à la table. Il prend à ce moment la mère et dit : « les enfants, faites place à votre père qui arrive ». Sergio prend alors les figurines qui représentent la mère et les enfants, les recule et fait avancer le père. La voix de Sergio, les intonations employées et la prestance qu'il accorde au père dans son jeu à huit ans démontrent un grand respect et même une admiration pour lui. Cette représentation démontre l'influence que le père exerce sur sa famille.

Enfin, l'agressivité prend une place très importante dans le jeu de Sergio. À quatre ans cette agressivité semble plus diffuse. C'est-à-dire que Sergio n'est pas en mesure de se l'approprier. C'est ainsi qu'après avoir assassiné ses parents dans son jeu, il a pris un certain recul par rapport à celui-ci et trouve que cette décharge agressive est bizarre, comme si elle ne lui appartenait pas tout à fait. À huit ans l'agressivité est toujours présente et elle semble toujours dirigée vers les figures parentales. Toutefois, la présence d'une certaine forme d'interdit qu'incarne la figure paternelle (sous la forme du père qui interdit à ses enfants de conduire par exemple) est relativement nouvelle.

Alexandre

Dans un scénario, la figurine qui représente le petit garçon renverse du jus sur la table. Alexandre prend alors la figurine du père et dit : « Le père propose à son garçon d'aller au marché avec lui pour acheter une nouvelle bouteille de jus ». Dans un autre, le garçon se blesse au genou. À ce moment, Alexandre prend la figurine du père et dit : « le père va chercher son fils et lui dit de venir se reposer sur la couverture et soigne son genou. Par la suite, le papa dit à son fils : « tu es mieux maintenant? ». Enfin, dans un troisième jeu le père et le grand-père réparent la bicyclette de son fils qu'il a brisée en faisant des sauts périlleux.

Dans plusieurs de ses scénarios, Alexandre met en jeu un père en compagnie d'autres hommes qui semblent prendre une grande place dans sa vie. Ainsi, dans un scénario, Alexandre va au stade olympique avec ses deux cousins, son oncle et son père pour voir les *monster trucks* et ils mangent tous du *popcorn* ensemble. Dans un autre jeu, les mêmes personnages sont tous autour de la télévision et écoutent la partie de football. Dans le dernier c'est la nuit et tous les chevaliers dorment autour du roi. Alexandre dit à ce moment : « il n'y a que le roi qui ne dort pas pour protéger ses sujets des ennemis qui rôdent autour du château. C'est le gardien de la nuit. »

Discussion et interprétation : Deux représentations semblent ressortir davantage des différents scénarios d'Alexandre. Tout d'abord le père comme objet réparateur. Comparativement à Sergio où le père est une figure puissante, presque mythique,

Alexandre met en jeu un père proche de ses enfants qui est présent dans la vie de tous les jours et qui supporte son fils dans différentes tâches. Ainsi, le père est présent, s'assure qu'il répond aux besoins de son fils (la blessure au genou, par exemple) et répare les objets endommagés.

Le gardien de la nuit : cette phrase qu'Alexandre utilise une seule fois pendant les séances de jeux peut être attribuée à une représentation d'un père protecteur. Elle est associée à une vigilance constante du père et à un sentiment de sécurité. Alexandre accorde ainsi une grande importance à ce gardien de la nuit. Il est responsable de tout son peuple et doit lutter contre le sommeil. De plus, Alexandre met en jeu plusieurs hommes qui l'entourent. Il règne dans ses scénarios un sentiment de respect entre les divers personnages masculins. Alexandre semble particulièrement à l'aise en leur présence.

Comparativement aux autres enfants, ce qui distingue les représentations d'Alexandre c'est qu'elles reposent sur la simplicité de la vie quotidienne avec son père. Face à ce phénomène, une explication se révèle d'elle-même : le père d'Alexandre faisait un retour dans la vie de son fils après une absence de deux ans. Cette absence s'est fait grandement ressentir chez Alexandre, qui n'a pas parlé de son père pendant toute cette période. Le seul indice que nous avons recueilli lors de la première expérimentation, à quatre ans, est apparu à la toute fin de son jeu. Dans celui-ci, Alexandre avait mis un homme sur un bateau qui partait au large pour un long voyage. Maintenant que son père est de retour, chaque instant est un moment de joie. Il récupère le temps perdu en investissant toutes les activités de la vie quotidienne, même anodines, avec lui.

Comparaison 4 et 8 ans

La représentation paternelle dans le jeu d'Alexandre à quatre ans peut se diviser en deux temps. Le premier concerne la perte que représente l'absence de son père et la lutte contre cette perte. Le jeu lui permet de travailler ce conflit et de revivre les émotions attachées à l'absence. Il n'y a qu'à penser à tous les scénarios dans lesquels Alexandre éloigne son père en bateau et du même mouvement le rapproche et l'attache pour ne plus qu'il s'éloigne. Dans un deuxième temps les dernières rencontres sont consacrées à la

résignation qu'éprouve Alexandre. Il accepte le départ de son père, mais avec tristesse. Il dit d'ailleurs, la voix nouée de chagrin, en pointant un bateau : « Hier le papa était là ». Il laisse donc une place pour son père malgré son absence. Mais ce deuil reste difficile à avaler. À la fin des rencontres, en parlant avec l'expérimentateur du voyage de son père, Alexandre donnera comme image un raisin gelé qui est resté pris dans sa gorge.

À sept ans le père est très présent dans le jeu symbolique. Il est récemment de retour de son voyage. Il est présent d'une façon simple et proche des aspects de la vie quotidienne. Il est tout d'abord représenté comme une figure réparatrice. Ainsi, à plusieurs reprises, Alexandre va inventer un scénario où le père répare divers objets appartenant à son fils (sa bicyclette par exemple.) Mais il semble faire davantage dans le jeu d'Alexandre. Il est présent à tout moment, passe du temps avec son fils et l'amène voir des spectacles. Il semble vouloir rattraper (peut-être réparer) le temps perdu (le père serait parti 18 mois selon ses dires).

La seconde représentation concerne la protection : Alexandre a pris plusieurs figurines médiévales (des chevaliers et des archers) et il a dit : « il n'y a que le roi qui ne dort pas pour protéger ses sujets des ennemis qui rôdent autour du château. C'est le gardien de la nuit ». Le père est décrit par son garçon comme un homme dont la vigilance est à toute épreuve, infaillible peut-être. Cette représentation est d'autant plus étonnante, car elle marque un net contraste par son élaboration et le temps passé à décrire cette représentation lorsqu'on la compare aux autres jeux symboliques d'Alexandre. Elle est peut-être le résultat d'un investissement plus important chez Alexandre, d'un aspect qui lui a manqué à quatre ans, soit la protection d'un père.

Oscar

Dès les premiers instants de jeu, Oscar prend une figurine masculine qu'il fait monter en hélicoptère. Il dit d'un ton malheureux : « le monsieur s'en va à la retraite sur une île déserte. Il ne peut plus travailler ». Oscar prend l'hélicoptère et le guide vers cette île déserte. Dans un deuxième jeu, il prend la même figurine et lui fait dire tristement : « ah ! Je suis tout seul à la maison, qu'est-ce que je vais pouvoir faire ? » Il s'arrête quelques

secondes en regardant la figurine et dit avec enthousiasme: « ah! Je pourrais aller faire de la bicyclette, mais... je ne suis pas certain d'être capable ». Déçu, Oscar invente une potion magique qui guérirait les gens.

Il y avait également des jeux tout à fait opposés à ceux décrits plus haut. Dans un des scénarios, Oscar prend la figurine du père et dit : « le papa est président des États-Unis et il va à la rencontre du premier ministre du Canada. » Dans le jeu suivant, le père est affairé au barbecue et Oscar dit : « des chevaliers venus d'un autre temps attaquent le garage du père et le brisent. Le père est en colère et il bat tous les chevaliers et s'empare d'un cheval et dit : « ah! J'ai toujours voulu avoir un cheval. »

Discussion et interprétation : Un an avant notre visite au domicile d'Oscar, son père avait subi une grave blessure au genou qui l'a forcé à rester immobilisé à la maison. Ce père est un colosse d'une taille et d'une stature peu commune. Il avait l'habitude de travailler chaque jour avec de la machinerie que peu d'hommes peuvent manier. Comme il le dit lui-même : « cette blessure a été l'une des épreuves les plus difficiles de ma vie ». Dans son jeu Oscar représente avec une lucidité déconcertante la souffrance de son père et son angoisse face à son avenir. Travaillera-t-il à nouveau? Sera-t-il isolé? Ne pourrait-il jamais récupérer de sa blessure? Ainsi, la première représentation retrouvée dans le jeu symbolique d'Oscar est celle du père atteint, blessé et incertain de son avenir¹⁵.

La seconde représentation retrouvée dans le jeu symbolique d'Oscar accorde au père un statut de puissance et de grandiosité. Après avoir consolidé les représentations d'un père anxieux pour l'avenir et incertain du support qu'il peut apporter à sa famille, Oscar semble réaliser les conséquences pour lui. C'est comme s'il réagissait en créant une représentation grandiose qui, elle, annulerait la représentation du père handicapé.

Enfin, la dernière représentation (celle véhiculée par le scénario avec les chevaliers) se répartit en trois temps. Elle met en lumière le triomphe du père sur l'agression qu'il subit. Premièrement, des chevaliers détruisent un objet très précieux du père; son garage, qui

¹⁵ Oscar avait lui-même reçu un diagnostic qui a, pendant un certain temps, contraint son développement. Pour des raisons de confidentialité nous taillons ici ce diagnostic. Sa propre situation a pu ainsi contribuer à le sensibiliser aux souffrances de son père et à s'identifier à ces dernières.

vole en éclat¹⁶. Ensuite, le père se fâche et extermine les chevaliers jusqu'au dernier. Enfin, triomphant, le père parade sur le cheval de ses ennemis vaincus. Cette mise en scène permet au père d'émerger comme grand gagnant. Oscar démontre aussi une capacité impressionnante de faire un avec le désir du père : « ah! J'ai toujours voulu avoir un cheval! » Dans l'esprit d'Oscar son père est en mesure de faire face à l'adversité

Il semble que toutes les représentations mises en scène par Oscar à huit ans sont une conséquence de la blessure réelle de son père. C'est comme s'il se demandait : comment un homme de sa stature et de sa puissance peut-il subir une blessure comme celle-ci. La représentation paternelle d'Oscar est donc construite sur l'acceptation de cette blessure et la lutte contre celle-ci. Il est probable qu'il soit également en colère contre son père de s'être blessé et ainsi de ne pas posséder la toute-puissance qu'il lui accorde. Cependant, la grande proximité qui existe entre eux semble modérer son agressivité.

Comparaison 4 et 8 ans

C'est d'abord un père d'une stature et d'une force quasi surhumaine qui est représenté dans le jeu symbolique d'Oscar, à quatre ans. Comme si ce qui est créé pour le commun des mortels ne sied pas à un homme comme lui. Ainsi, le père brise la glissoire ou bien immobilise la voiture à cause de son poids. Son apparence physique est tellement formidable que dans un des scénarios, Oscar confond son ombre avec celle d'un monstre. Malgré cette apparence impressionnante, le père est représenté, la majorité du temps dans le jeu symbolique, comme un homme doux et gentil qui est à l'écoute de son fils et qui est capable de le rassurer et de lui prodiguer des soins au besoin. C'est ainsi qu'il va, par exemple, lui mettre un diachylon sur sa blessure ou bien l'aider à ramasser le jus que son fils a renversé par terre. Somme toute il est un gentil géant.

Mais ce qui est le plus marquant dans le jeu symbolique d'Oscar à quatre ans est la proximité psychologique et la compréhension mutuelle qu'Oscar et son père semblent avoir l'un envers l'autre. Ils vont, par exemple, partager les mêmes activités. Ce qui doit

¹⁶ Cette mise en scène est peut-être la seule façon dont dispose Oscar pour élaborer le traumatisme qu'a vécu le père et auquel il s'identifie. En faisant intervenir des chevaliers d'un autre temps, il se déculpabilise, en quelque sorte, de cette agression et trouve un moyen de faire triompher le père (il sort gagnant sur le cheval) et de préserver cette image de père tout-puissant.

être un moment de grande joie pour Oscar. De ce partage semble naître une complicité et une identification au père. L'un des meilleurs exemples est ce jeu dans lequel Oscar et son père sont pompiers et le père montre à son fils comment éteindre les feux et faire les bonnes manœuvres.

Quand Oscar est rencontré à l'âge de huit ans, le père a subi une grave blessure au genou à son travail. On retrouve alors dans le jeu d'Oscar une grande préoccupation de l'état de santé physique et également, psychique de son père. C'est ainsi que dans les jeux symboliques, le père est aux prises avec un deuil à faire de la grande force dont il jouissait auparavant et une incertitude par rapport à sa guérison. Oscar crée alors des scénarios où le père quitte ses aventures pour aller s'installer sur une petite île déserte. À un autre moment, le père veut aller faire un tour de bicyclette, mais il se demande si son genou va tenir. Finalement, il réussit à se rendre jusqu'à l'épicerie et à revenir. Oscar exprime à ce moment que c'est une grande victoire pour le père. Ainsi, comme à quatre ans, Oscar démontre une grande proximité affective et physique avec son père. Cependant, cette fois-ci la plupart des scénarios tournent autour de la blessure et de l'acceptation de cette blessure. Une dernière preuve de cette sensibilité réside dans le scénario suivant dans lequel Oscar se met à la place du père et dit en prenant la figurine qui représente le père : « Je suis si heureux ! J'ai toujours voulu avoir un cheval ! »

William

William introduit le père pour la première fois dans le scénario suivant : « Toute la famille s'en va aux États-Unis. Ils arrivent aux douanes et le petit garçon dit au douanier : « Je ne suis pas un vendeur de drogue ! ». Trouvant cela suspect, le douanier décide de fouiller le véhicule. La remarque du petit garçon fâche le père, car il juge que son fils parle trop. Le soir venu William fait un rêve. Il rêve qu'il est en prison parce qu'il avait dit aux douaniers qu'il n'avait rien à déclarer et que le père était très fâché de cela. Quand il raconte son rêve, le matin venu, son père lui dit d'un ton factuel : « tu écoutes trop de télé. » William arrête de jouer suite à cette remarque. Il baisse la tête et les yeux, ramasse toutes les figurines et les tient près de lui. Son expression faciale ainsi que corporelle affiche à ce moment un repli sur lui-même, vers son monde intérieur. Il dit après

quelques secondes d'un ton de promesse en regardant l'expérimentateur dans les yeux: « papa je ne recommencerai plus jamais ». L'expérimentateur, notant sa tristesse, lui dit alors : « le petit garçon a vécu beaucoup de culpabilité ». William répond oui et se retourne vers les jouets, ramasse ses idées et débute un second jeu.

Dans un autre scénario : C'est l'heure du souper et toute la famille est à table. Le petit garçon se lève pour aller se servir du jus et il échappe la bouteille. Il se fait alors réprimander et doit aller dans sa chambre. Quand il redescend, sa sœur et son frère sont en colère, car il n'y a plus de jus et la mère est exaspérée. William dit à ce moment : « le père trouve alors d'autres choses à donner à ses enfants. C'était une toute petite, petite, bouteille de jus que la mère n'avait pas vue. Il la prend et en verse de façon égale aux trois enfants. » Dans une autre vignette, William explique à l'expérimentateur que c'est l'heure du conseil de famille. Il dit : « toute la famille est réunie dans le salon. Les enfants veulent un chien, mais la mère ne veut pas, car elle et sa fille sont allergiques. Mais le petit garçon lui, voudrait un chien. Le père décide donc d'acheter un chien non allergène avec la mère. »

Discussion et interprétation : Premièrement William élabore dans son jeu une représentation d'un père irrité de la conduite de son fils devant le douanier. Il se représente alors un père culpabilisant. Tout cela malgré le fait qu'il mette en scène un père qui ne manifeste pas de colère ou de déception envers son fils. Le père a plutôt, par le biais du jeu de William, exprimé que son fils a l'imagination débordante. En effet, il lui dit que c'est à cause des films qu'il regarde qu'il s'est imaginé que son père était en colère. Cette culpabilité semble donc être le résultat d'un conflit interne chez William; s'agit-il de la projection de sa propre culpabilité? Cette scène du cauchemar introduit une disparité entre les exigences réelles du père et celles qui sont perçues par William. En effet, il semble que le père n'ait jamais manifesté de mécontentement face à ce que William a dit au douanier. Toutefois, pour lui cette mésaventure avec le douanier aurait dû lui attirer les foudres de son père. Ce qui n'a pas été le cas, d'où peut-être le cauchemar. Ce scénario semble révéler que William est en train de développer un surmoi exigeant. Toutefois, le père porte une attention particulière pour ne pas exacerber ce problème.

Dans le deuxième scénario, William fait ressortir une représentation d'un père juste et égal pour tous. Il cherche des solutions aux problèmes qui surviennent quotidiennement (le jus ou bien le désir d'avoir un chien). William a pleine confiance en la justice de son père. Ce dernier cherche à maintenir une équité entre les membres de sa famille et vient en aide à son fils quand il est aux prises avec des problèmes. Par ses actions et sa présence, il calme les esprits et cherche des solutions aux problèmes qui se présentent entre ses enfants. Il semble également que dans l'esprit de William son père soit apte à faire la juste part des choses.

La représentation du père créée à huit ans par William semble être fondée sur la notion de justice, une justice stricte, mais équitable pour tous. C'est ainsi que le petit garçon, ayant trop parlé (devant le douanier)¹⁷, se retrouve en prison et qu'un grand sentiment de culpabilité l'envahit. Toutefois, le père est également une figure impartiale, capable de trouver des compromis afin de satisfaire tous les membres de sa famille.

Comparaison 4 et 8 ans

Ce qui est le plus notable dans le jeu de William à quatre ans, c'est l'énergie avec laquelle il s'applique à discrètement tenter d'éliminer le père afin de pouvoir passer des moments seul avec sa mère. Il est le seul enfant de l'échantillon à créer des scénarios aussi détaillés à ce sujet. Par exemple, il place le père dans le placard comme si cela était tout à fait normal. Ensuite, il le fait quitter candidement pour un voyage en Afrique et s' imagine que son père revient couvert de gloire et de trophées de chasse. Pendant ce temps le petit garçon et sa mère coulent de beaux jours ensemble à la maison.

Il n'y a pas que des éléments de rivalité qui se manifestent dans le jeu de William à quatre ans. Le père est également représenté comme une figure d'admiration et de protection. C'est, par exemple, avec beaucoup de fierté et d'admiration que William invente un scénario dans lequel le père construit un magnifique jeu de bois pour lui et ses frères et sœurs. Dans un autre, il y a un monstre dans la chambre du petit garçon. Le père s'empresse donc de venir réconforter son fils. Il lui explique que ce n'est pas un monstre,

¹⁷ Il est probable que cette culpabilité provienne également du temps passé avec sa mère, sans que son père soit présent.

mais bien l'ombre d'un réverbère. Il y a dans ce dernier exemple une préoccupation du père pour le bien-être de son fils et sa protection.

À huit ans, cette rivalité envers le père s'est grandement estompée pour faire place à un élément qui n'avait pas été observé dans le jeu à quatre ans : la culpabilité. C'est ainsi que dans le scénario principal des jeux symboliques à huit ans, William invente une histoire dans laquelle la culpabilité est au premier plan. Dans ce scénario il se sent bien coupable d'avoir déplu à son père. Il en fait même un rêve d'angoisse dans lequel il se fait jeter en prison. Cette forte culpabilité fait suite à un désir, bien inconscient, à quatre ans de mettre le père à distance (l'envoyer à la chasse ou le mettre dans le garde-robe par exemple), de l'éliminer de l'équation. Comme Freud (1909) le souligne dans le petit Hans, la culpabilité semble être l'héritière de ce conflit avec le père, soit l'Œdipe.

Le père représente également, à huit ans, une figure honorable, une figure de justice. Ainsi, dans un scénario, le petit garçon a renversé le jus. Ce qui amène un conflit entre le garçon, son frère sa sœur et sa mère. William fait alors intervenir le père qui trouve une bouteille de jus et en verse équitablement à toute la famille. Le père apparaît comme une figure juste qui trouve une solution à une situation difficile qui pourrait être réelle.

Enfin, à huit ans, la protection physique et psychique est toujours présente dans les jeux symboliques de William. Dans un scénario, le petit garçon renverse du jus sur la table. Le père sans le gronder va l'aider à le ramasser. Dans un autre scénario, le petit garçon se blesse au genou. Le père l'amène donc à l'hôpital.

Julien

Julien expose d'emblée dans un jeu, une problématique qui est à la genèse de l'être humain, celle de la rivalité fraternelle.

Après avoir passé quelques minutes à explorer les figurines animales et humaines, Julien dit calmement la phrase suivante : « Le lion assassine son frère parce qu'il était un traître. » Ce thème de rivalité revient tout au long des séances de jeu. Voici trois exemples qui décrivent cette rivalité et la réaction du père de Julien face à cela.

Dans le premier jeu, le père lion¹⁸ apprend à ses lionceaux à faire du judo (le père est réellement un maître Judoka) pour se défendre contre les agresseurs. Julien dit : « le papa lion avait montré à ses fils à faire du judo, pour se battre et se défendre. Mais le plus vieux lionceau est plus indiscipliné que l'autre et doit travailler plus fort, car il est moins grand et moins fort. »

Dans la seconde mise en scène, Julien est à table avec toute sa famille et c'est l'heure du souper. Il se lève pour prendre du jus, mais en renverse sur la table, ce qui fait rigoler son jeune frère. Il dit à ce moment : « le garçon et son papa vont ramasser le jus renversé ensemble et ils vont en remettre d'autre sur la table. » Ici, le père vient en aide à son fils et ne prend pas part aux querelles entre ses deux enfants. Au contraire, il l'aide avec ses difficultés.

Le dernier exemple est observé par l'expérimentateur lors de la deuxième visite à la maison de Julien. Ce dernier a disposé plusieurs jouets sur le sol et attend manifestement l'expérimentateur pour débiter son jeu. Le père observe de loin la scène sans dire un mot, mais visiblement contrarié par quelque chose. Le petit frère de Julien est dans l'ombre de ce dernier, accroché au sommet du divan familial et épie sans dire un mot ce que Julien fait. Après quelques secondes son père demande à Julien s'il est confortable sur le plancher. Julien hausse les épaules en le regardant. Quelques minutes supplémentaires s'écoulent et le père descend dans le sous-sol avec le plus jeune de ses fils et remonte avec une grande couverture qu'il installe de manière à ce que Julien puisse étendre ses jeux dessus. Il dit ensuite à son plus jeune fils de laisser son frère jouer et de venir avec lui pour l'heure du conte. En signe de gratitude, Julien sourit alors à son père. Ce dernier exemple, tiré de la réalité, illustre bien à quel point le père est sensible à la compétition, mais aussi aux besoins de ses deux fils.

Discussion et interprétation : Julien, comme la plupart des enfants de cet échantillon, aborde rapidement dans le jeu ce qui est le plus conflictuel pour lui et la réponse de son entourage face à ce conflit. Toutefois, comparativement aux autres enfants, le conflit

¹⁸ Julien affectionnait particulièrement les figurines animales et plus encore les lions. Comme tous les enfants qui ont participé à l'expérimentation. Julien leur donnait presque toujours un rôle familial dans le jeu ; soit le père, la mère, etc.

prend tellement d'importance qu'il est au centre de chacune des séances, laissant peu de place pour une variété de représentations paternelles. La représentation paternelle la plus importante qui ressort du jeu est celle du père comme modérateur de la rivalité fraternelle.

Le premier exemple de Julien vient illustrer, à partir d'une inégalité (la force physique et la discipline du plus jeune), la rivalité entre les deux frères et surtout la réponse du père face à cette rivalité. Bien entendu, cette réponse est construite par Julien, mais elle n'est pas si loin de ce que l'expérimentateur a pu observer des vraies interactions entre son père et lui. Dans le jeu, l'inégalité est reconnue par le père, c'est-à-dire que l'un des deux lionceaux est moins discipliné que l'autre ce qui amène la question de la rivalité. Toutefois, dans la suite du jeu le père ne laisse pas cette rivalité dégénérer : « mais même si son frère lionceau est plus discipliné, le père lion montre le judo à ses deux enfants. » Dans ce scénario, Julien se représente le père comme équitable et capable de faire la part des choses. Il faut également mentionner que cette rivalité a comme point de départ, dans ce scénario en tout cas, le père. Ce dernier se retrouve à être représenté comme modérateur du conflit de Julien, mais il en est également la source, car c'est lui qui annonce au début que l'un des deux frères est plus indiscipliné que l'autre.

L'histoire mise en scène par Julien et son frère n'est pas sans rappeler celle de Caïn et Abel. Dans la Genèse il est indiqué que Dieu, qui manifeste un plus grand intérêt pour Abel, a perçu la jalousie de Caïn. Il lui demande de ne pas céder à la tentation de se venger de son frère. Tout comme dans la Genèse où l'histoire de Caïn et Abel est racontée, cette rivalité a une source précise ; l'attention et l'amour du Père. Mais, contrairement au récit biblique, le père de Julien vient modérer la rivalité fraternelle. En effet, par de petites attentions, il veille constamment à ce qu'ils aient une part juste et équitable de chaque chose et qu'aucun des deux ne bénéficie de privilèges particuliers.

Comparaison 4 et 8 ans

C'est en évoquant le père dans un jeu que Julien est en mesure de jouer avec confiance pour la première fois devant l'expérimentateur. Dans ce jeu, Julien dit : « ...Le petit allait

au parc et son papa était là pour le surveiller... » La première représentation qui est donc présente dans le jeu est celle d'un père qui donne confiance à son fils.

Dans un autre scénario, Julien joue avec un grand et un petit éléphant. Il se met alors à scruter très minutieusement la trompe du petit et du grand éléphant. Il dit ensuite : « Eh bien, le petit éléphant a une toute petite trompe et le papa lui a une très longue trompe. Mais un jour celle du petit poussera et sera comme celle du papa! » Cette seconde représentation qui a été retrouvée est celle de l'identification à l'image du père. Dans un autre jeu, Julien crée un scénario dans lequel le père est assis au bout de la table et son fils à ses côtés. Ce scénario dévoile l'importance que Julien accorde à sa place aux côtés de son père. Cette place lui permet, sans doute, de pouvoir observer les moindres faits et gestes de son père et de s'identifier à lui.

À huit ans, il a été possible de comprendre les raisons qui font qu'à quatre ans Julien ait pris beaucoup de temps avant de jouer en la présence de l'expérimentateur. Lors de cette deuxième étude, l'expérimentateur a eu la chance de voir à quel point le père de Julien met tout en œuvre pour que Julien se sente capable de jouer en étant protégé. En effet, le père installe une grande couverture et tient à l'écart le petit frère qui veut s'immiscer dans les séances. Julien semble très reconnaissant de tout cela. À quatre ans, Julien est rencontré dans une garderie et il avait été rapporté par l'éducatrice qu'il s'ennuyait beaucoup de ses parents. L'expérimentateur a assisté à une réunion réelle entre son père et lui à quatre ans et la première chose que son père lui a dit en le voyant est : « Oh tes lacets sont détachés viens ici que je t'aide avec cela! » Le lien entre Julien et son père est donc toujours aussi important à huit ans. Il est surtout représenté par la grande capacité de son père à prévoir les besoins de ses fils et à répondre à ses besoins sans qu'ils ne formulent nécessairement de demande.

À huit ans, la rivalité fraternelle pour avoir l'attention du père a été au centre des scénarios de jeux de Julien. Ainsi, dans une des nombreuses mises en scène autour de ce thème Julien dit : « le papa lion avait montré à ses fils à faire du judo, pour se battre et se défendre. Mais le plus vieux lionceau est plus indiscipliné que l'autre et doit travailler plus fort. » Dans ce jeu le père ne semble pas réaliser à quel point ses deux fils sont en

compétition. Cependant, dans la réalité l'expérimentateur a été témoin des précautions que le père prend, pour modérer cette rivalité. Par exemple, lors d'une visite chez Julien le père est assis avec ses deux fils et leur montre à manier un outil. Le frère de Julien a réellement une facilité dans cette tâche et nargue son frère qui est plus maladroit. Le père de Julien réprimande alors ce dernier et lui rappelle que Julien a également des qualités que lui ne possède pas.

Enfin, l'identification au père est retrouvée dans les scénarios de Julien à huit ans. C'est par exemple, un père lion qui montre à ses fils à faire du judo ou bien à nager. Encore une fois, l'identification projetée dans le jeu est mêlée à une rivalité entre son frère et lui. Ainsi, dans ce scénario où le père lion enseigne à ses fils à faire du judo, le petit frère est meilleur que le grand frère.

Bernard

C'est de la façon suivante que Bernard introduit pour la première fois le père dans le jeu symbolique : « C'est une journée spéciale aujourd'hui, c'est un jour d'anniversaire! C'est l'anniversaire du père ». Il fait une pause et dit : « Finalement non, c'est la fête du garçon et il va recevoir une fendeuse à bois et une chemise de chasse comme son père ».

Dans le premier jeu, le père est chef d'un hôtel (le père est réellement chef cuisinier dans un hôtel). Bernard dit : « le chef doit passer tous les plats en revue pour s'assurer que c'est bon. Il est le juge des plats. »

Lors d'un autre jeu Bernard décide qu'il fait beaucoup trop beau pour jouer à l'intérieur de la maison. Il déplace donc tous les jouets sur le patio et s'attèle à une tâche laborieuse : reproduire la tour Eiffel ou bien un château fort du Moyen-Âge, rien de moins. C'est une journée particulièrement chaude et humide d'été et le soleil plombe directement sur le patio où Bernard est installé. Il passe plus de 45 minutes à construire avec beaucoup d'énergie sa reproduction de la tour Eiffel. À la fin il est en sueur et déçu du résultat de sa construction. Il se retourne et fixe quelques secondes son père qui travaille sur le terrain. Il revient à son jeu et dit qu'il a terminé pour aujourd'hui. Bernard

est tellement concentré au moment de la construction de sa tour Eiffel qu'il est possible de se demander si son jeu n'est pas devenu une tâche, un labeur.

Discussion et interprétation : Bernard voue un grand respect à son père. Il lui accorde la place la plus importante au détriment de sa propre place. Toutefois, le père n'exige pas de son fils une telle position. C'est son fils qui lui accorde cette importance.

Le père est représenté par Bernard comme l'instance décisionnelle la plus importante. Il est le gardien d'un standard de qualité. Ce standard paraît, aux yeux de Bernard, beaucoup plus élevé qu'il ne l'est peut-être en réalité. En effet, son père ne semble pas fonctionner avec les normes que son fils lui attribue. Il semble plutôt modeste. Cette différence entre le standard réel et celui imaginé par Bernard crée une énorme pression et l'amène constamment à essayer d'atteindre les standards de son père.

Cette sévérité envers lui-même prend, peut-être, sa source dans une question qu'il se pose à chaque fois qu'il est devant une tâche à accomplir : serais-je à la hauteur des attentes? Mais comme il est possible de le constater dans le premier exemple, ses attentes sont tellement élevées qu'il est presque impossible pour lui d'y parvenir. Elles semblent être l'héritage de la représentation que Bernard se fait de son père : c'est-à-dire une représentation d'un père difficilement atteignable. Il est certain qu'à cause de son emploi le père doit maintenir des exigences assez élevées. Ces exigences doivent se refléter minimalement dans le vécu quotidien avec son fils. Toutefois, jamais de la manière dont Bernard ne le met en jeu.

Comparaison quatre et huit ans

Au cours de l'expérimentation à quatre ans et à huit ans, Bernard lutte avec le même problème, la même question : suis-je à la hauteur des attentes de mon père? À quatre ans Bernard imagine des scénarios dans lesquels le père travaille dans un des plus hauts gratte-ciel de la ville et met dans son ouvrage énergie et rigueur. Bernard semble admirer son père pour cela, mais en même temps il se questionne sur ses propres capacités à faire comme lui. Dans un de ses jeux, Bernard explique à l'expérimentateur que son père est, pour ainsi dire, toujours sur une corde raide, et que le moindre faux pas peut lui causer la

mort (de sa carrière sans doute). Bernard se compare à cette image qu'il crée lui-même de son père et n'arrive pas à être à la hauteur.

Dans ses jeux à huit ans, Bernard doit faire face aux mêmes standards de qualité qu'il s'impose et qu'il croit être ceux de son père. Par exemple, dans un des scénarios, Bernard dit : « le chef doit passer tous les plats en revue pour s'assurer que c'est bon. Il est le juge des plats. » Ce scénario suggère que le père, dans l'imaginaire de Bernard, vit une pression énorme de façon journalière et qu'il est responsable de hauts standards de qualité. Dans les scénarios de Bernard, ces normes s'appliquent également à lui et il doit y répondre pour devenir comme son père et être à la hauteur des attentes qu'il croit être celles du père. Dans un autre jeu, Bernard attache un personnage pendu par les pieds au bout d'une grande grue qu'il a reçu en cadeau de la part de son père. Ce personnage ne touche pas terre et n'est pas totalement en haut de la grue, il flotte pour ainsi dire, tête en bas, à mi-chemin entre ciel et terre. Bernard met beaucoup de soin à ce que le personnage soit au milieu de la grue. Il représente, d'une certaine manière, la position qu'il adopte, incapable d'atteindre les sommets où son père se situe et en même temps loin de la terre ferme. Il est donc au milieu, seul, et loin des autres. En terminant, il faut noter que, pour Bernard, la réalité prend beaucoup de place dans sa vie. Comparativement à d'autres enfants de l'échantillon qui ont un pied dans la fantaisie, dans leur monde imaginaire, Bernard est très intellectuel et réfléchit énormément au sort des gens et ce qu'il se doit de faire pour améliorer ce sort. Lors d'une séance Bernard raconte à l'expérimentateur une histoire à propos d'un serpent, un aspi, que son grand-père, le père de son père, a chassé et à quel point son grand-père est brave d'affronter ce serpent venimeux et que, sans aucun doute, son père aurait fait pareil. Son grand-père avait saisi une grande bûche et avait fracassé le crâne de l'aspi avec cette bûche. Pour Bernard, l'image du père exigeant, volontaire, capable de faire face à toutes les situations difficiles de la réalité de la vie se retrouve également chez le grand-père et met ainsi en évidence une caractéristique transgénérationnelle qui accentue par le fait même la difficulté d'atteindre cette image et de s'y conformer.

Ernest

Ernest a inventé quelques scénarios où le père est présent. Dans une première mise en scène, il y a un monstre dans la chambre d'Ernest. Il dit à ce moment d'un air un peu hautain: « le papa va aller vérifier dans la chambre du garçon s'il y avait un monstre et pour le rassurer, il va lui conter une petite histoire. Finalement, le père s'endort en racontant son histoire et il se réveille le lendemain matin à côté de son garçon qui est déjà debout, lui ».

Dans un autre jeu, Ernest s'en va en camping avec son père pendant une fin de semaine. Il dit : « le papa et le garçon vont faire du camping, mais le père trouve que c'est un camping *une étoile* parce qu'il manque beaucoup de choses qui avaient pourtant été promises par les propriétaires du site. Il va donc se plaindre au gérant. »

C'est cependant à travers des interactions qui se sont réellement passées entre son père et lui, en la présence de l'expérimentateur, qu'il a été possible de comprendre davantage la nature des représentations paternelles chez Ernest. Voici sans doute, l'exemple le plus éloquent de ces interactions. Après une vingtaine de minutes passées à faire et défaire une construction qui n'était pas tout à fait à son goût (ce qui était pour Ernest une habitude lors des séances de jeux symboliques), il décide qu'il aurait besoin de *crazy glue* et d'un marteau pour faire une catapulte qui lui permettrait de détruire définitivement cette construction et de tester son expérience du même coup. L'expérimentateur ne possédant ni l'un ni l'autre, Ernest décide d'aller voir son père. Quand il lui demande la colle et le marteau, le père fronce les sourcils, regarde l'expérimentateur et dit : « eh bien, je suppose que c'est correct ». Avec une expression évidente de satisfaction, Ernest se met à coller plusieurs morceaux de bois ensemble pour bâtir sa catapulte. Mais, le bruit du marteau frappant sur les morceaux de bois alerte le père qui apparaît dans la chambre et demande à son fils de modérer ses ardeurs, car il y a des voisins qui pourraient se plaindre du bruit. Avec résignation, Ernest dépose donc son marteau et dit : « oui papa ». Toutefois, aussitôt qu'il se retrouve seul avec l'expérimentateur il recommence le même manège. Après plusieurs coups de marteau, le père revient dans la chambre et d'un ton qui ne laisse pas de place à l'argumentation il lui dit de cesser immédiatement. La mère

d'Ernest, entendant son mari, lui dit de ne pas être si sévère avec son fils, car les voisins font régulièrement du bruit et à des heures beaucoup plus tardives. Ernest renchérit en disant que de toute façon c'est lui qui lui a permis de se servir du marteau en premier lieu. Le père, un peu déstabilisé, attaqué sur tous les fronts, dit à sa femme qu'il ne fonctionne pas par *rétribution* (c'est le terme du père) et regarde à nouveau son fils et lui dit que c'est assez. Visiblement déçu, il lâche le marteau en soupirant et regarde la construction les deux mains sur le menton et les coudes appuyés sur les genoux. Une fois que son père quitte la salle de jeu, il regarde d'un air résigné l'expérimentateur en soupirant à nouveau et il décide finalement de défaire la construction délicatement et arrête de jouer.

Discussion et interprétation : Dans le premier jeu symbolique, il semble qu'Ernest ne cherche pas vraiment à être rassuré par son père. Il se moque de lui à travers cette histoire. En effet, Ernest a un ton particulièrement railleur quand il dit : « le père s'endort en racontant son histoire et il se réveille le lendemain matin à côté de son garçon qui est déjà debout lui ». Chose certaine cependant, le père, de bonne foi, tente de rassurer son fils en lui contant une histoire, mais il s'endort dessus quand son fils est encore debout lui ! Tout indique que dans cette mise en scène son père pense que son garçon est beaucoup plus immature qu'il ne l'est réellement. Dans son scénario Ernest se présente comme un enfant qui n'a pas besoin de l'aide du père, comme s'il était plus fort que lui ; c'est-à-dire qu'il reste debout plus longtemps et il se lève avant lui et il rigole de son désir de l'aider avec ses monstres, il le dévalorise. C'est donc une représentation dans laquelle il se moque de son père et gagne contre lui dans ses fantaisies.

Dans le deuxième jeu symbolique Ernest projette une représentation d'un père juste. C'est-à-dire, un père assez critique qui n'aime pas se faire berner. Ernest raconte son histoire avec beaucoup de fierté par rapport aux choix que son père fait de ne pas se laisser arnaquer. Il semble s'identifier à lui à travers son choix d'action.

Le dernier exemple, bien réel celui-là, peut apporter un éclairage sur les représentations qui se forment au moment de l'expérimentation. En effet, même quand la mère n'est pas du même avis et que tous sont contre lui, le père tient à ses principes. Cet exemple illustre

également la distance qui existe entre les désirs d'Ernest, c'est-à-dire de laisser libre cours à ses pulsions et les principes du père qui, lui, veut faire respecter les lois qu'il établit. Le père fait régner un certain ordre dans la maison et même si Ernest voit ses désirs contraints il accepte finalement de s'y soumettre, mais bien malgré lui. Cela se fait avec une certaine confrontation avec le père. Ici, le père est vu comme chef par Ernest.

Les représentations paternelles d'Ernest à huit ans sont donc construites avec cette idée de rivalité avec son père, de défi qui se termine presque toujours par des limites imposées par le père. Il faut dire qu'au moment de l'expérimentation la majorité des jeux d'Ernest tournent autour d'hypothèses à infirmer et confirmer. Il va construire de très grandes structures, qui rappellent l'architecture gréco-romaine, et va par la suite les mettre à l'épreuve avec une bonne dose d'agressivité, jusqu'à ce qu'elles tombent. Il recommence par la suite pour faire mieux. Ernest semble fonctionner de la même façon avec son père. Dans cet exemple, qui est loin d'être un cas d'espèce chez Ernest, il va tester son père jusqu'aux limites de sa patience, jusqu'à ce qu'il craque, comme les structures construites dans ses jeux.

Comparaison 4 et 8 ans.

C'est d'une façon bien ambivalente qu'Ernest se représente son père à quatre ans dans ses jeux. Le scénario le plus éloquent de cette ambivalence est celui où il tue le père dans un écrasement d'avion et en même temps, pendant qu'il fait écraser l'avion sur le père, tente de sauver ce dernier en disant : « non le papa, non le papa », mais sans succès. Cette représentation d'un père objet à la fois d'énormément d'agression, mais également d'amour, constituait le leitmotiv de presque toutes les mises en scène d'Ernest. À tel point, qu'après un scénario semblable à celui de l'écrasement de l'avion il avait été pris d'une anxiété soudaine et avait quitté le jeu pour aller vérifier l'état de ses parents.

Les représentations paternelles n'étaient pas que constituées d'ambivalence dans le jeu d'Ernest. Le père était également évoqué comme un homme d'allure mondaine qui prenait plaisir à boire du bon vin et bien manger et qui faisait preuve d'une grande discrimination entre les types de vin et ce qui est un bon repas ou non. Dans un des

exemples les plus éloquents, Ernest prend le père et il dit : « Hmm! C'est un excellent vin que nous buvons ce soir. C'est une grande année, vraiment! »

À huit ans la représentation de la rivalité avec le père est encore très présente. Par exemple, dans le jeu décrit plus haut il se moque de son père qui tente de le rassurer quand un monstre fait une apparition subite dans sa chambre. C'est toutefois dans la réalité des interactions entre Ernest et son père que l'expérimentateur a été en mesure de réaliser à quel point l'ambivalence amour-haine est encore bien présente, quoique plus raffinée. L'exemple du marteau qui est cité plus haut dans ce texte, où le père d'Ernest doit mettre fin au tintamarre provoqué par son fils évoque de lui-même la nature des charges qu'Ernest pouvait avoir contre son père. Ainsi, les interactions père-fils réelles ont permis de comprendre davantage le jeu symbolique. Lors de ces interactions, la rivalité prend une grande place. Le père en fait peu de cas, mais Ernest revient à la charge jusqu'à ce que le père se fâche et mette un terme à l'argumentation. Ces moments sont suivis par une période de culpabilité et de renouement (réel) avec son père.

Enfin, à huit ans, le père fait preuve d'une discrimination similaire à celle retrouvée dans le jeu à quatre ans. Ainsi, Ernest et son père sont en camping, *entre gars* comme il le dit lui-même. Après avoir visité l'endroit, il s'avère qu'il est insalubre. Ernest dit alors : « le père et son fils sont très déçus et le papa trouve que c'était un camping une étoile, qui est très laid. » C'est sans doute à cause de cette complicité qu'Ernest aime tant son père.

Louis

Dans la première histoire, le garçon conduit la voiture du père et il écrase un chien. Le père essaie de sauver l'animal. Tout porte à croire qu'il a réussi, car Louis fait bouger un peu le chien et exprime que le père est fier de lui. Mais à ce moment, Louis regarde l'expérimentateur d'un air malicieux et dit : « mais le papa est incapable de le sauver, il va falloir aller voir le vétérinaire ».

Dans un autre jeu symbolique, c'est la fête du garçon. Tout le monde est autour de la table et s'apprête à manger le gâteau d'anniversaire. Louis dit avec un grand sourire qui

rappelle le chat Cheshire¹⁹ : « pendant que le petit papa a le dos tourné, son garçon lui vole son morceau de gâteau et le mange en vitesse. Le petit papa²⁰ se retourne et ne comprend pas ce qui s'est passé et il ne reste plus de gâteau pour lui. »

Dans le dernier scénario, les parents partent en voyage dans le sud et leur garçon se fait garder par ses grands-parents. Louis dit alors : « Mais ce n'est pas un vrai voyage dans le sud. C'est seulement le garçon qui a décidé de faire une farce aux parents en installant des palmiers en avant de chez eux ».

Discussion et interprétation : Dans ses trois scénarios Louis met en scène un garçon méprisant à l'endroit de son père.

Le premier exemple, choisi parmi beaucoup d'autres, illustre comment, pour Louis, le père n'est pas à la hauteur des situations. C'est-à-dire que son père n'a pas les capacités de guérir le chien et ne semble pas reconnaître l'urgence de la situation. Louis représente donc ici un père discrédité, tourné au ridicule. Cela se passe comme si Louis voulait que son père sauve son animal, mais il a été incapable de le mettre en scène.

Dans le deuxième scénario, le père est trompé, berné et n'est pas à la hauteur de la situation. Tout au long du scénario le père ne réalise pas les manigances que Louis fait contre lui. Louis se représente son père comme un être facile à tromper et faible mentalement. Il se place également dans une position supérieure à lui.

Ce thème de tromperie, encore illustré dans le dernier scénario, fait également référence à une façon d'être chez Louis. Pour lui le père est représenté comme un homme facile à duper. On pourrait se demander pourquoi le père n'est pas en mesure de voir les desseins de son fils. Peut-être parce que l'intérêt envers ce dernier est faible. Ce qui amène Louis à avoir une charge agressive constante contre son père, qui est obligé de s'occuper de son fils, mais d'une manière bien désagréable pour les deux.

¹⁹ Lewis Carroll, Alice aux pays des merveilles.

²⁰ Prise hors contexte cette phrase : « *le petit papa* » et l'ensemble des propos tenus par Louis pourraient être interprétés comme une marque d'affection. Cependant dans le contexte du jeu, tant par ses mimiques, ses expressions, le ton employé, c'est plutôt un garçon assez sadique et méprisant à l'endroit du père qui s'y dévoile.

Tout au long des sessions de jeux, les images parentales, particulièrement celles du père, ne semblent pas fiables et rassurantes. Louis ne peut pas compter sur son père dans son jeu si un monstre apparaît et il ne peut pas non plus l'aider quand il a un problème à résoudre. De plus, il élabore des scénarios dans lesquels les parents, complices, tentent de laisser leur garçon seul pour pouvoir avoir du plaisir sans lui. Cette idée est particulièrement présente dans les fantaisies qu'il attribue à son père. Ceci semble avoir amené chez Louis une hypervigilance et un besoin de se venger du désir d'abandon de son père. Louis se représente finalement un père qui n'agit pas comme un père, qui est seulement présent en apparence, un père qu'il méprise.

Comparaison 4 et 8 ans

Dans ses jeux symboliques à quatre et à huit ans, Louis n'a créé qu'une seule et même représentation paternelle qui s'est déclinée en plusieurs exemples. Cette représentation est celle du père haï et dévalorisé.

Dans le premier scénario à l'âge de quatre ans, Louis s'en va en voiture avec ses parents et une fois dans la voiture il urine sur le père. Dans le deuxième scénario, l'escalier est en feu et les parents sont pris au deuxième étage, victimes des flammes. Louis est au premier étage avec la possibilité de leur venir en aide, mais il n'en fait rien. En plus d'un certain sadisme, ce scénario illustre bien le manque de communication qui existe réellement dans cette famille. Le père est donc représenté comme une figure haïe et dévalorisée.

À huit ans, pratiquement rien n'a réellement changé. Dans ses jeux, Louis représente un père incapable de sauver la vie d'un chien blessé. Dans un autre, il trompe son père et mange la portion de gâteau qui ne lui appartient pas. Dans un troisième scénario, il se moque de ses parents en leur faisant croire qu'ils sont dans le sud. Encore une fois, la représentation paternelle qui se dégage de ces scénarios est le père renié par son fils. Enfin, dans un dernier jeu, Louis réunit tous les animaux côte à côte. Il prend ensuite un petit lionceau et un grand lionceau qu'il nomme lui-même le papa lion. Il dépose d'abord le père en premier et met le petit sur le dos du père. Mais insatisfait du résultat, il inverse les places. C'est-à-dire qu'il met le père sur le dos du petit lion. Ensuite, un par un, il

dépose tous les animaux sur le dessus du lionceau jusqu'à ce qu'une montagne d'animaux se forme. Plusieurs interprétations de ce dernier scénario sont possibles. Mais il semble que l'interprétation la plus plausible est que le père est incapable d'apporter de l'aide à son fils et que Louis le sait bien. Il ne peut pas compter sur lui. La représentation qui se dégage ici est celle d'un père qui ne donne pas de support à son fils, qui n'est pas fiable. De la même façon, Louis peut difficilement compter sur son père dans son jeu si un monstre apparaît ou s'il a un problème à résoudre.

Il est quand même important de noter que Louis a fait certaines tentatives de rapprochement envers l'expérimentateur à quatre et huit ans et que lors de ces essais un véritable appel à l'aide est fait. Par exemple à huit ans, à la fin de l'expérimentation, Louis s'approche de nous pour nous faire un câlin et va ensuite voir son père et se réfugie tant bien que mal contre lui.

Samuel

Au moment de l'expérimentation, la vie de Samuel est chamboulée. Ses parents viennent de divorcer et il habite avec sa mère et son frère dans une nouvelle maison. Madame fait tout en son pouvoir pour concilier emploi et famille. Le père de Samuel qui travaille sur la route voit ses fils les week-ends et parfois le soir après l'école. L'expérimentateur a seulement été en mesure de rencontrer Samuel à deux reprises. Sa nouvelle réalité prend beaucoup de place et il a été difficile de jouer symboliquement pour lui. Toutefois, pendant les deux séances, il a été possible d'entrevoir la représentation que Samuel a de son père.

Dans le premier scénario, toute la famille est à table. Les deux garçons réclament du dessert, mais la mère n'est pas certaine qu'il en reste. Samuel prend alors la figurine qui représente le père et dit : « le papa va aller en chercher un et toute la famille va pouvoir en manger. »

Dans un deuxième jeu, Samuel explique que c'est l'heure du coucher. Il dit : « le petit garçon va se coucher, mais il y a un monstre dans sa chambre. Il va voir sa mère qui lui dit que les monstres, ça n'existe pas; elle va lui mettre une petite musique douce pour

qu'il se rendorme. Mais le garçon a encore peur. Il décide donc d'aller voir son père qui va voir le monstre avec son garçon. Le père voit le monstre et toute la famille réalise qu'il y a bel et bien un monstre. Le père le chasse et le petit garçon peut se rendormir. »

Discussion et interprétation : Il est intéressant de noter que dans le jeu de Samuel les parents sont toujours ensemble, comme si la séparation n'avait pas eu lieu. Il faut mentionner qu'aux dires de Madame, le père visite fréquemment son ex-femme. Samuel semble se représenter un père qui est attentif aux désirs de ses enfants et qui peut y répondre. De plus, c'est le père qui semble occuper un rôle nourricier au sein des représentations de Samuel. En effet, c'est lui qui comble le manque physique et psychologique en apportant le gâteau.

Dans le deuxième jeu, le père est sensible aux peurs de son fils et il est capable de les calmer. Le père est perçu comme une figure aidante et apaisante. Il calme Samuel et comprend qu'il est essentiel de faire quelque chose avec les peurs de son fils. Ici le père est représenté comme un protecteur.

Ces deux représentations sont les seules qui ressortent du jeu de Samuel. Bien que ces dernières soient moins présentes que dans le jeu d'autres enfants, Samuel se représente son père comme capable d'entendre ses besoins et de trouver une solution aux problèmes quotidiens de sa vie qu'ils soient physiques (le gâteau) ou psychiques (le monstre). Il apporte lumière et réconfort.

Comparaison 4 et 8 ans

Dans les scénarios de Samuel à quatre ans le père est d'abord représenté comme un pilier, une fondation solide sur laquelle l'enfant (également toute sa famille) se repose. Ainsi dans une mise en scène, le petit garçon se blesse au parc et c'est son père qui lui vient en aide. Dans une autre, ce même petit garçon tient son père solidement par la main et cela lui procure réconfort et sécurité. Dans une troisième, le père rapporte un gâteau de son travail, ce qui comble Samuel de joie. La seconde représentation paternelle met en scène un père complice des moments heureux avec son fils. Ainsi, Samuel élabore un scénario

dans lequel le père et son fils sont ensemble et regarde un coucher de soleil un à côté de l'autre.

À huit ans les parents de Samuel viennent de se séparer et Samuel en souffre beaucoup. Le père a toujours une place dans le jeu symbolique, mais il se fait plus discret et ne semble pas représenter un appui aussi solide que par le passé.

La complicité père-fils n'apparaît pas de façon aussi manifeste à huit ans. Malgré tout, Samuel met en scène un scénario qui s'approche de cette complicité qu'il avait à quatre ans ; Samuel prend la figurine qui représente le père dans ses mains et il la place dans une voiture aux côtés du petit garçon. Il dit : « le papa et son garçon allaient en camping. » Ici, père et fils partagent une activité et ils prennent le temps d'être ensemble. Ce scénario n'avait toutefois pas été décrit avec la même intensité émotionnelle que le scénario du coucher de soleil à quatre ans.

Enfin, il faut souligner que le père à quatre et huit ans remplit une fonction nourricière importante présente dans les jeux symboliques. Cette fonction semble combler une certaine avidité que Samuel met en scène dans ses scénarios. Elle apaise l'anxiété qui peut être créée par les oublis de la mère. Ainsi, dans un scénario la mère oublie le souper du garçon et ce dernier est triste de cet oubli. Samuel dit alors : « ben ce n'est pas grave parce que le papa a un repas tout prêt dans son camion ».

Petit Jean

Au moment de l'expérimentation, Jean est oublié par sa famille. Son physique n'a guère changé. Il est toujours aussi chétif, s'exprimant d'une voix ténue et tremblante. Son père et sa mère sont très occupés par leur travail et sa sœur le taquine énormément sur sa chétivité et son manque d'autonomie, sans que ses parents interviennent pour calmer les disputes qui éclatent entre eux.

Lors de l'expérimentation, Jean passe beaucoup de temps à apprivoiser le jeu et ses possibilités, mais ne crée jamais de véritables histoires comme les autres enfants. À la place, il passe les trois sessions à répéter toujours le même jeu et à classer les jouets, par

ordre de grandeur et de grosseur. Jean est le seul enfant chez qui le jeu symbolique demeure incompréhensible. Après plusieurs tentatives, toutes infructueuses, de lectures et relectures des données, nous avons décidé de l'incorporer tout de même à l'échantillon, car il représente une catégorie de représentation paternelle bien différente : celle de l'absence de représentations.

Comparaison 4 et 8 ans

Quoi dire des scénarios présents dans les jeux *symboliques* de Jean? Contrairement au proverbe populaire qui dit que le temps arrange bien des choses, le temps semble rendre Jean de plus en plus confus et les scénarios qu'il crée deviennent de plus en plus difficiles à comprendre. Jean n'a jamais réellement joué symboliquement comme l'a fait l'ensemble des garçons de l'échantillon. Ainsi, même quand il crée une histoire à partir de personnages, cette histoire est brève et peu imaginative, mais dénote une profonde solitude (par exemple, des personnages regroupés qui n'ont pas d'interaction, un personnage au fond de la mer, etc).

À quatre ans, dans un contexte plus structuré, il a été en mesure de projeter deux représentations paternelles dans son jeu. Toutes deux concernaient la protection. Dans le premier scénario, il y avait un monstre dans la chambre du garçon et le père va tuer ce monstre à coup de bâton. Il reste ensuite au chevet de son fils pour veiller sur lui. Dans le second scénario, les parents sont de retour de vacances. Le père donne alors un câlin à son garçon. Comme il a déjà été mentionné, ces scénarios paraissaient plaqués et ne semblent pas réellement appartenir au monde intérieur de Jean.

Aucune comparaison possible ne peut être effectuée avec les séances faites à huit ans, car Jean n'a tout simplement pas mis en scène de jeux symboliques. Winnicott (1978) mentionnait avec beaucoup de justesse qu'aussi longtemps que l'enfant est capable de jouer, il n'y a pas de sérieux problème à l'horizon. Ce n'est que lorsque le jeu devient impossible qu'il faut se questionner. Les raisons qui amènent Jean à ne pas jouer symboliquement sont sans aucun doute complexes et multiples. Quelques hypothèses ont été avancées à travers les deux articles. Elles sont toutefois loin d'être à elles seules

satisfaisantes. Il serait intéressant, dans un futur relativement rapproché de revoir Jean et de constater comment a évolué le jeu symbolique.

II.V. Conclusion

À travers le jeu symbolique tous les garçons de l'échantillon ont travaillé à résoudre les différents problèmes qui les habitaient au moment de l'expérimentation. Au cœur de leurs préoccupations il y a leur relation avec leur père. C'est ainsi qu'il a été possible de retrouver, en essence, les mêmes questions et les mêmes enjeux à quatre ans et à huit ans. Toutefois, lors de la deuxième expérimentation, les enfants avaient acquis davantage de maturité et leur jeu ainsi que les questions qu'ils tentaient de résoudre étaient plus sophistiquées, raffinées. Nous souhaitons faire ici le résumé de ces enjeux.

L'expression de l'agressivité a dû trouver des voies détournées chez Sergio (le serpent par exemple) et elle lui a causé bien des maux de tête. Comment ce père qui est un paragon de protection, un modèle à suivre, un idéal à atteindre, pouvait-il interdire avec une si grande force la moindre manifestation d'agressivité. Sergio a donc travaillé à cette tâche d'intégration de sa propre agressivité au cours des jeux.

Pour sa part Alexandre avait vécu une perte à quatre ans. L'absence de son père lui était difficile à supporter et il s'ennuyait (hier le papa était là). Il cherchait dans le jeu à travailler cette perte. À huit ans, tous les prétextes semblaient bons pour passer du temps en sa compagnie. Alexandre créait alors des scénarios moins conflictuels où le père partageait chaque moment du quotidien avec son fils, comme si, pour un instant, le retour de son père pouvait lui faire oublier ses tracas quotidiens.

Oscar et son père étaient unis par une grande proximité et un sentiment de complicité. Dans le jeu à quatre ans son père était impressionnant et même un peu épouvanté (l'ombre

du monstre). À huit ans, il était difficile pour Oscar d'accepter qu'un homme comme son père puisse être blessé. La grande connivence qui est maintenue à huit ans, devait dès lors permettre à Oscar de sentir la détresse de son père. C'est de cette détresse et de la lutte contre elle dont il a été question dans les scénarios d'Oscar.

À quatre ans William débordait d'imagination pour créer des mises en scène dans lesquelles la rivalité était au premier plan. Tous les moyens semblaient bons pour qu'il puisse passer un peu plus de temps avec sa mère. À huit ans cette rivalité est reléguée au second plan pour faire place à un père qui représente la justice et l'équité. Ses paroles et ses gestes ont un fort impact sur William (le scénario du douanier en est un bon exemple).

C'est lorsque Julien a évoqué son père pour la première fois dans son jeu, à quatre ans, qu'il a enfin pu se sentir en sécurité. C'est dire l'importance de ce dernier! À huit ans, le père est toujours garant d'un sentiment de sécurité. Il veille à ce que la rivalité entre ses deux fils ne soit pas destructrice. C'est ainsi que Julien a dépeint un père qui comprend les enjeux entre ses fils et cherche à les apaiser.

Bernard a travaillé la même problématique à quatre et huit ans; c'est-à-dire être à la hauteur de l'image qu'il s'est créée de son père. Il s'est acharné à imiter ce dernier, mais jamais à sa satisfaction.

Le père d'Ernest a été l'objet d'une rivalité. À cette rivalité est amalgamé beaucoup d'amour pour son père. C'est donc une grande ambivalence qui régnait dans les jeux d'Ernest.

Louis est le seul garçon de l'échantillon à avoir fait preuve de mépris envers son père dans le jeu symbolique et à le renier en quelque sorte. Aux deux temps de mesure (quatre et huit ans), les séances semblent lui avoir permis de décharger sa colère contre son père.

Samuel a représenté le père comme le pilier de sa famille qui voyait aux besoins de ses enfants et qui cherchait à combler les lacunes, et ce, à quatre et huit ans. Il est source de réconfort et de bien-être.

Enfin, Jean a été confronté à un grand vide dans son jeu. Il a été impossible pour l'expérimentateur de cerner un contenu qui aurait réellement pu se rattacher à la figure du père.

Cet article avait deux objectifs. Tout d'abord définir l'unicité des représentations de la figure du père chez dix garçons d'âge scolaire qui ont été retrouvées dans le jeu symbolique au moment de l'expérimentation. Ensuite, tenter de tracer un profil plus général, pour chaque enfant, des représentations exprimées à travers le jeu aux deux temps de mesure (quatre et huit ans). Pour la plupart il semble que dès l'âge de quatre ans (et peut-être même avant?) les fondements de ce que seront les représentations paternelles sont établis. Elles seront enrichies avec les expériences futures et le développement. De plus, les mêmes thèmes, les mêmes enjeux se retrouvent chez chaque garçon. Comme si les quatre ans de distance qui séparent l'expérimentation n'avaient pas eu d'effet et que nous retrouvions simplement les enfants quelques jours après les avoir quittés à quatre ans.

Enfin, il faut mentionner que chacun des rôles du père décrits dans l'œuvre de Freud se retrouvent, à différentes fréquences, dans l'ensemble de l'échantillon à quatre et huit ans. Les deux plus importants sont la protection et l'identification. En effet, pour huit enfants le père est une figure protectrice aux deux temps de mesure. Il est également une figure d'identification pour le même nombre de garçons. Bien que les manifestations de ces représentations prennent une forme différente, Freud a décrit avec beaucoup de justesse les fonctions du père pour le garçon.

III. CONCLUSION GÉNÉRALE

Le père est une figure fondamentale pour son fils. Tous les garçons ont décrit avec beaucoup d'émotion la façon dont ils se le représentent dans leur jeu. Chaque séance passée auprès d'eux a permis de comprendre davantage l'importance qu'ils lui accordaient. Les enfants travaillaient, d'abord pour eux-mêmes. Il n'y a pas un garçon qui soit demeuré indifférent à la possibilité d'exposer par le jeu ce qui les préoccupait au moment de l'expérimentation. La plupart nous ont livré un matériel très touchant (Samuel et son père qui regardent en silence le coucher de soleil ou bien qui lui tient la main pour être certain de ne pas le perdre, Alexandre bien triste qui se rappelle qu'hier son père était assis sur une chaise et le regardait jouer).

Suite aux deux expérimentations, nous avons résumé, à l'aide d'un tableau, la fréquence des représentations contenues dans le jeu symbolique des garçons de notre échantillon. Bien entendu, ces représentations sont celles décrites par Freud. Pour chaque participant, les deux moments de l'expérimentation (quatre et huit ans) sont retrouvés dans la section du haut. Chaque X, présent dans les colonnes sous-jacentes au nom de l'enfant, signifie que cette représentation de la figure paternelle a bien été retrouvée pour ce participant. Deux autres représentations, celles du père comme objet de mépris (Louis)

et celle du père absent (Alexandre et Jean) seront explicitées plus bas, mais n'apparaissent pas dans ce tableau, car elles n'ont pas été avancées par Freud.

Tableau I

Comparaison entre quatre et huit ans des dimensions de la représentation de la figure paternelle telles qu'observées dans le jeu symbolique des dix garçons

Enfants Catégories décrites par Freud	William 4ans/8ans		Ernest 4ans/8ans		Sergio 4ans/8ans		Oscar 4ans/8ans		Samuel 4ans/8ans		Alexandre 4ans/8ans		Bernard 4ans/8ans		Jean 4ans/8ans		Julien 4ans/8ans		Louis 4ans/8ans	
Identification (1921)	X	x	X	x	X	x	X	x	X	x	X	x	X	x			X	x		
Protecteur (1927)	X	x	X	x	X	x	X	x	X	x	X	x	X	x	(X)		X	x		
Procureur de soins physique(1905)	X	x					X	x	X	x		x					X	x		
Grand chef (1939)	X	x		x	X	x	X	x	X			x	X	x			X	x		
Omnipotence (1927)	X	x		(x)	X	x	X	x	X			x	X	x				x		
Figure punitive (1939)	X	x	X	x	X	x			X					x				x	X	x

À travers son œuvre, Freud décrit avec justesse la relation entre un fils et son père. Toutes les dimensions de la figure paternelle décrites dans ses théories sont retrouvées dans notre échantillon. Il semble que Freud cerne l'essence du rôle du père aux yeux de l'enfant.

Deux représentations de la figure paternelle ressortent davantage dans cet échantillon. Il s'agit tout d'abord du père comme figure de protection (neuf enfants sur dix) et ensuite celle du père comme figure d'attachement (huit enfants sur dix). Dans le cas de Jean, il peut paraître étrange que l'on retrouve dans son jeu une figure de protection sans qu'il y ait identification au père. Toutefois, comme il a été mentionné dans les deux articles, le jeu symbolique de Jean était plaqué et souvent difficile à comprendre. Ce qui rendait la tâche de cotation ardue. Il est fort possible qu'au fond, même s'il ne l'a pas manifesté dans le jeu, une forme d'identification au père telle qu'élaborée par Freud (1905) (sous une forme d'attachement, d'imitation, de rapprochement) soit en effet présente.

Le père a donc tout d'abord un rôle de protection. Il prend une multitude de formes. Cette idée, d'un père comme figure protectrice, vient rejoindre les écrits de Winnicott. En effet, comme le rappelle Winnicott (1957) le père a une fonction de protection de l'enfant et de l'unité mère-enfant. C'est, entre autres, par son physique et son ton de voix que l'enfant ressent qu'il est protégé par son père. Il ne semble pas banal de constater que pour bien des garçons de l'échantillon le père, lorsqu'il était question de protection dans le jeu, revêtait les traits d'un gorille ou d'un autre animal puissant. Il est probable que la protection comme qualité, comme attribut paternel, se retrouve, sous différentes formes, pour l'ensemble des hommes. Il n'y a qu'à penser au poème de Goethe, *The Erlkönig*, cité en introduction de cette thèse. Les derniers vers du premier quatrain de ce poème exposent bien la notion de protection pour l'enfant : « *he has the boy well in his arm, He holds him safely, he keeps him warm* ».

Dans ce quatrain, il est possible de dire que Goethe attribue au père un rôle de protection. Par sa présence physique, il réchauffe l'enfant et le tient en sécurité tout en chevauchant dans la nuit. Instinctivement Goethe a pressenti l'un des rôles fondamentaux du père.

Cette protection pour Lévi-Strauss (1947) semble passer par la forme de l'interdit de l'inceste. Le père est celui qui protège sa famille contre la possibilité d'un passage à l'acte incestueux et empêche ainsi la consanguinité et les tares associées à celle-ci. Bien

qu'elle ne le mentionne pas explicitement dans la part du père, Geneviève Delaisi de Parseval (1981) semble rejoindre cette idée en rapportant plusieurs exemples de tribus primitives au sein desquelles le père assure la fonction d'appliquer la loi. Il est alors un symbole de protection. Cette dernière va donc bien au-delà de la protection physique. Elle est à l'origine, peut-être, de la séparation entre l'homme sauvage et civilisé ou du père symbolique dans la théorie de Lacan. Elle est à la fondation de la loi du père.

La seconde représentation qui a été retrouvée dans la majorité de l'échantillon est celle du père comme figure d'identification. Cette représentation est liée intimement, sans doute, à celle de la protection. En effet, il semble que l'enfant doit d'abord établir une relation *satisfaisante* avec son père. Une relation dans laquelle il se sent aimé et considéré. En parallèle à cette relation privilégiée, se développe un sentiment de protection.

Selon Freud (1921), la représentation du père comme figure de protection est d'abord suscitée par l'amour et l'admiration du garçon pour son père. Il dit : « *Le petit garçon va démontrer un intérêt spécial pour son père; il voudra grandir à son image et devenir comme lui [traduction libre] (p.105)* ». L'un des scénarios de Julien illustre bien cette idée. Dans cette mise en scène, il a dans les mains deux éléphants. Un gros et un petit. Il s'affaire d'abord à les examiner intensément. Puis il dit : « Eh bien, le petit éléphant a une toute petite trompe et le papa lui a une très longue trompe. Mais un jour celle du petit poussera et sera comme celle du papa! » On voit bien là que Julien souhaite incarner la force, la prestance du père. Comme Freud (1923) le mentionne, il souhaite grandir et devenir à son image, s'identifier à lui.

Il semble que Louis montre avec beaucoup d'éloquence, mais par les aspects négatifs, cette idée. Ce qui domine le jeu de Louis à quatre et huit ans c'est un mépris formidable pour son père, un rejet de la figure paternelle. Or, force est de constater que la figure d'identification et celle de la protection n'apparaissent pas chez lui, car la relation qu'il a développée avec son père n'en est pas une de complicité et d'amour. Le même constat peut-être fait avec Jean. Encore une fois, il ne semble pas y avoir à la base une grande connivence entre lui et son père. Ainsi, les dimensions de protection et d'identification n'apparaissent pas dans son jeu.

Enfin deux autres représentations sont retrouvées. Il s'agit du mépris, du rejet (Louis) et de l'absence du père (Alexandre et Jean). Elles sont élaborées par des garçons qui vivent différents conflits familiaux. Il est probable que si ces difficultés avaient été moins importantes d'autres représentations auraient été dégagées, sans doute celles présentes dans l'échantillon. Il est possible d'appuyer cette idée avec un des participants. Lors de la seconde expérimentation, la famille de Louis semblait un peu plus unie. Il a alors été possible d'observer à quelques reprises dans le jeu des scénarios qui mettent en scène un père représentant une figure d'identification, mais pas de manière assez franche pour l'inclure comme représentation. Louis est habité davantage par le mépris. C'est ce qu'il cherche, par le biais du jeu, à liquider. Cependant, si le mépris occupait moins d'espace il est fort probable qu'un autre visage du père pourrait apparaître. Le conflit n'est-il pas le meilleur moyen pour ne pas oublier quelqu'un, pour éviter de le perdre? De quelle perte cet enfant se protège-t-il? Celle du père tout-puissant, décevant? Le même phénomène est observé avec Alexandre. À quatre ans c'est le départ de son père, son absence qui prend toute la place dans le jeu. À huit ans, lors de son retour, plusieurs représentations sont alors observées. C'est comme si avec le départ de son père Alexandre avait mis en veille ce qui existait entre lui et son père et que lors de son retour ces représentations reprissent vie.

Notre échantillon est d'abord constitué d'enfants sans troubles mentaux ou relationnels observables graves. Il serait cependant intéressant de vérifier s'il existe certaines constances dans les représentations paternelles des enfants atteints de diverses pathologies. Par exemple, dans quelle mesure retrouve-t-on l'absence de protection du père ou celle de l'identification. Le mépris du père est-il une représentation très fréquente chez les enfants présentant des troubles de comportement?

Par ailleurs, il est probable que d'autres représentations paternelles se retrouvent dans l'ensemble de notre échantillon. Notre expérimentation s'est déroulée lors de deux moments précis pendant un laps de temps contrôlé. Il est possible que certaines représentations, qui sont soit formées chez ces garçons entre l'âge de quatre et huit ans, nous aient échappées. Un fait est cependant réconfortant à cet égard. Aux deux temps de mesures, les garçons ont mis en scène des représentations très similaires.

Cette méthodologie a été choisie pour pouvoir accentuer l'unicité qui existe entre chacun des participants. Pour pouvoir arriver à décrire cette singularité, beaucoup de matériel a été récolté. Nous gardons un certain regret devant l'impossibilité de présenter l'entièreté de ce matériel, mais une telle chose aurait été impensable et peut-être laborieuse pour le lecteur. Ce qui a été conservé dans les articles est l'essence des représentations de la figure paternelle de chacun des enfants.

Bien entendu le fait d'être accueilli dans la maison des garçons présente des risques. Il serait fort présomptueux de dire que nous avons toujours le contrôle de ce qui se passait dans la maison. En fait, nous étions un peu à la merci de l'environnement. Certains parents auraient pu mettre en échec l'expérimentation. Il est arrivé à une reprise seulement qu'un parent dérange les séances. Après une discussion avec lui, les motifs le poussant à nous déranger ont été compris et un compromis a alors été fait. À partir de ce moment, nous n'avons plus connu de difficulté à ce niveau.

Une question subsiste; les enfants ont-ils réellement représenté leur père dans le jeu symbolique? Il semble peu probable qu'ils aient déployé autant d'effort pour représenter une figure masculine qui ne soit pas celle de leur père. En effet, il doit y avoir à la base, un attachement pour les figures qui sont représentées dans le jeu. Comme le mentionne Freud (1915), la représentation est construite sur la base d'une réalité. Cependant cette réalité est transformée par l'appareil psychique et re-présentée sous un nouveau jour. Beaucoup d'exemples peuvent être donnés à partir de cette thèse. À notre avis, l'un des plus beaux demeure celui de Sergio qui transforme son père en gorille s'affairant à préparer ses cours du haut d'un arbre tout en surveillant ses enfants. Une phrase de Winnicott (1975) à propos du jeu symbolique peut s'appliquer à la notion de la représentation. Pour Winnicott (1975), le jeu est à la frontière de la réalité (*on the edge of reality*). Ainsi l'enfant qui joue, nous dit Winnicott (1975), a un pied dans l'imaginaire et un pied dans la réalité. La construction de la représentation est un peu similaire à cette idée. Elle prend racine dans la réalité, mais se joue dans l'imaginaire de l'enfant. Le père qui est représenté dans le jeu symbolique est un produit de cette combinaison entre réalité et fantaisie.

À travers cet ouvrage nous espérons témoigner de l'importance que prend le père pour chacun des dix garçons. Nous voulions démontrer l'impact qu'a le père sur la personnalité et sur l'accès à une santé mentale équilibrée. Nous cherchions également à illustrer à quel point le jeu symbolique est un véhicule idéal pour observer les représentations de la figure paternelle. Dans le futur nous prévoyons poursuivre le travail entamé ici avec les mêmes enfants. Une nouvelle méthodologie devra alors être utilisée. Le père réel aura alors un apport peut-être plus important.

ANNEXE A:

VERBATIM DES TÂCHES D'HISTOIRES À COMPLÉTER POUR ÉVALUER LE TYPE D'ATTACHEMENT DES ENFANTS (BRETHERTON & RIDGEWAY ET CASSIDY, 1990)

Cette évaluation consiste en cinq débuts d'histoires que l'enfant doit compléter à l'aide de petites figurines et d'autres objets compris dans les scénarios. Chaque histoire est construite de manière à produire une réponse en lien avec un problème particulier à l'attachement. Les idées de ces histoires viennent d'une première étude, construite en collaboration avec Marjorie Beeghly dans laquelle il est question d'évaluer la compréhension qu'ont les enfants des émotions et des rôles familiaux. Les problèmes retrouvés dans les débuts d'histoires sont : (1) la figure d'attachement et le rôle d'autorité (l'histoire du jus) (2) la douleur comme un moteur à l'attachement et aux comportements protecteurs (Histoire de la blessure au genou) (3) la peur comme un moteur à l'attachement et aux comportements protecteurs (Histoire du monstre dans la chambre) (4) l'angoisse de séparation et de « coping » (Histoire du départ) et (5) la réponse à la réunion avec les parents (histoire de la réunion).

Introduction aux figures

Expérimentateur : Regarde ce qu'on a ici (montre la famille). Voici notre petite famille : la grand-maman, le papa, la maman et les enfants. Veux-tu nous les nommer? Tu sais quoi? J'ai une idée, imaginons des histoires, je les commence et qu'est ce que tu en dis de les terminer?

Pratique : (Histoire de l'anniversaire)

Expérimentateur : Voici la table et qu'est que c'est ça? (en montrant le gâteau, et en attendant qu'il le nomme) Quelle sorte de gâteau? Oui! C'est un gâteau de fête. Écoute attentivement l'histoire. La maman a fait un gâteau, un merveilleux gâteau d'anniversaire et elle dit :

Mère : Allez grand-maman, Allez papa, Allez les enfants, faisons la fête!

Expérimentateur : Montre-moi ce qui se passe maintenant (avec un ton de voix invitant, laisser le sujet jouer avec les figurines).

Histoire de jus

Expérimentateur : O.K. je pense que j'ai une idée pour une nouvelle histoire. (Enlevez, la grand-mère et placez les nouvelles figurines).

T : (agiter la boîte contenant les ustensiles) Peux-tu m'aider à mettre la table pour le dîner? (donner la boîte au sujet, attendre jusqu'à ce qu'il ait mis la table au complet, l'aider si nécessaire)

Expérimentateur : Voici notre famille qui dîne, Bob (figurine masculine) se lève et essaie de prendre son jus, mais il le renverse! (Montrez à l'enfant que la figurine échappe la tasse. Pour que cette dernière soit visible au sujet).

Mère : Bob (figurine masculine) tu as renversé ton jus! (La mère sur un ton de reproche, mais pas trop)

Expérimentateur : Montre-moi ce qui se passe maintenant

L'histoire de la blessure du genou

Expérimentateur : J'ai une idée pour une autre histoire (ranger les figurines inutiles). Regarde ce que j'ai (montrer le morceau de tissu vert et la roche) faisons à semblant que c'est un parc. Est-ce que tu vas des fois au parc avec ta maman et ton papa?

Expérimentateur : Voici notre famille et ils sont en train de marcher dans le parc et dans ce parc il y a une haute haute roche.

Enfant : Maman, papa, regardez-moi monter cette haute haute roche! (faire grimper la figurine de l'enfant et après la faire tomber de la roche) Boo-Hoo (ou ouch) je me suis cogné le genou! (d'une voix gémissante)

Expérimentateur : Montre-moi ce qui arrive maintenant

L'histoire de monstre dans la chambre

Expérimentateur : peux-tu m'aider à placer la famille pour l'autre histoire?

Expérimentateur : Regarde ce qui se passe maintenant, écoute attentivement.

Mère : C'est le temps de dormir, monte dans ta chambre et va te coucher au lit.

Père : Monte dans ton lit maintenant (d'une voix plus grave).

Enfant : OK maman, papa j'y vais.

Expérimentateur : (Bob monte les escaliers et y vas.)

Enfant : Maman! Papa! Il y a un monstre dans ma chambre! Il y a un monstre dans ma chambre!

Expérimentateur : Montre-moi ce qui se passe par la suite.

L'histoire du départ

Expérimentateur : Maintenant, utilisons la grand-maman. (placez la famille et la grand-mère sur le côté de la table).

Expérimentateur : Ici on a le parterre et là, la voiture familiale. (La mère et le père doivent faire face aux enfants et l'auto doit être en face des sujets).

Expérimentateur : Tu sais à quoi cela ressemble? On dirait que le papa et la maman partent en voyage

Mère : O. K. les enfants votre père et moi partons en voyage maintenant.

Père : On se voit demain, votre grand-mère va rester avec vous.

Expérimentateur : Explique-moi ce qui se passe par la suite.

L'histoire de réunion

Expérimentateur : OK et tu sais quoi maintenant, nous sommes le lendemain et la grand-maman regarde par la fenêtre et dit : regardez les enfants voici maman et papa ils sont revenus de leur voyage.

Expérimentateur : Explique-moi ce qui se passe par la suite (laissez le sujet conduire l'auto).

ANNEXE B

FORMULAIRE DE CONSENTEMENT DISTRIBUÉ AUX PARENTS

Madame, Monsieur,

C'est comme étudiant au doctorat en psychologie que je sollicite la participation de votre enfant à ma recherche sur la période scolaire.

Le jeu de « faire semblant » des enfants a toujours été un sujet d'intérêt dans la littérature scientifique. Au cours des années, plusieurs chercheurs ont essayé de comprendre davantage sa signification et son importance pour le développement de l'enfant.

Cette recherche a pour étude la comparaison du jeu des garçons de cinq et 8 ans. Elle s'effectue dans le cadre de mon projet de thèse à l'Université de Québec À Montréal. Elle est dirigée par Dr Marie Hazan professeure au département de psychologie et Dr Monica O'Neill Gilbert professeure au département de psychologie de l'Université de Montréal. Je sollicite la participation de votre enfant afin de l'observer lors de périodes de jeu libre. Il devra, lors de ces périodes, jouer librement avec les jeux apportés par l'expérimentateur. L'observation de votre enfant se fera sur trois périodes, chacune de soixante minutes maximum. Votre garçon sera filmé à son domicile, selon l'horaire qui vous convient. De plus, je fournirai tout le matériel.

Je tiens à vous assurer que la participation de votre enfant est fortement appréciée. Si vous avez des questions ou commentaires concernant le formulaire d'identification ou le déroulement de l'expérimentation, il vous est possible de me contacter.

Je vous remercie à l'avance de votre collaboration,

Nicolas Lévesque

Les renseignements que votre enfant nous donnera demeureront confidentiels. Chaque participant à la recherche se verra attribuer un numéro et seul le chercheur principal aura la liste des participants et des numéros qui leur auront été attribués. De plus, les renseignements seront conservés dans un classeur sous clé situé dans un bureau

fermé. Aucune information permettant d'identifier votre enfant d'une façon ou d'une autre ne sera publiée. Ces renseignements personnels seront détruits 7 ans après la fin du projet. Seules les données ne permettant pas d'identifier votre enfant seront conservées après cette date.

La participation de votre enfant est entièrement volontaire. Il est libre de se retirer en tout temps par avis verbal, sans préjudice et sans devoir justifier sa décision. S'il décide de se retirer de la recherche, vous pouvez communiquer avec le chercheur, au numéro de téléphone indiqué plus bas.

Je déclare avoir pris connaissance des informations ci-dessus, avoir obtenu les réponses à mes questions sur la participation de mon enfant à la recherche et comprendre le but et la nature de cette recherche.

Après réflexion et un délai raisonnable, je consens librement à ce que mon enfant prenne part à cette recherche. Je sais qu'il peut se retirer en tout temps sans préjudice et sans devoir justifier sa décision.

Signature : _____ Date : _____

Nom : _____ Prénom : _____

Nom de l'enfant : _____

Prénom de l'enfant: _____

Date de naissance: _____

Je déclare avoir expliqué le but, la nature, les avantages, les risques et les inconvénients de l'étude et être disponible pour répondre aux questions.

Signature du chercheur _____ Date : _____

Nom : _____ Prénom : _____

Pour toute question relative à la recherche, ou pour retirer votre enfant de la recherche, vous pouvez communiquer par téléphone avec Nicolas Lévesque, au numéro de téléphone suivant : xxx-xxxx ou à l'adresse courriel suivante :xxxxxxx

ANNEXE C

CERTIFICAT D'ÉTHIQUE ATTRIBUÉ PAR LE COMITÉ UNIVERSITAIRE
D'ÉTHIQUE DE LA RECHERCHE DE L'UNIVERSITÉ DE MONTRÉAL



COMITÉ D'ÉTHIQUE DE LA RECHERCHE DE LA
FACULTÉ DES ARTS ET DES SCIENCES (CÉRFAFAS)

CERTIFICAT D'ÉTHIQUE

Le Comité d'éthique de la recherche de la Faculté des arts et des sciences, selon les procédures en vigueur, a examiné le projet de recherche intitulé :

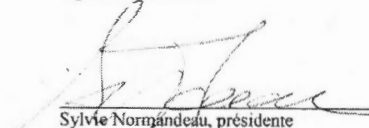
« La relation entre l'attachement et la représentation de la figure paternelle dans le jeu symbolique du garçon préscolaire »

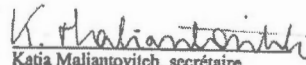
et soumis par : *Nicolas Lévesque, étudiant à la maîtrise, Département de psychologie*

Le Comité a conclu que la recherche proposée respecte les règles d'éthique énoncées à la « Politique sur la recherche avec des êtres humains » de l'Université de Montréal.

Tout changement anticipé au protocole de recherche doit être communiqué au CÉRFAFAS qui devra en évaluer l'impact au chapitre de l'éthique afin de déterminer si une nouvelle demande de certificat d'éthique est nécessaire.

Toute interruption prématurée du projet ou tout incident grave devra être immédiatement signalé au CÉRFAFAS.


Sylvie Normandeau, présidente
CÉRFAFAS


Katia Maliantovitch, secrétaire
CÉRFAFAS

Date de délivrance : 21 MARS 2007

COMITÉ D'ÉTHIQUE DE LA RECHERCHE DE LA
FACULTÉ DES ARTS ET DES SCIENCES DE
L'UNIVERSITÉ DE MONTRÉAL

ANNEXE AU CERTIFICAT D'ÉTHIQUE

Nom : *Nicolas Lévesque*
Département : *Département de psychologie*
Projet : *La relation entre l'attachement et la représentation de la figure
paternelle dans le jeu symbolique du garçon préscolaire*

Le Comité a pris note des informations fournies par le chercheur et a approuvé le formulaire de consentement révisé transmis le 21 mars 2007. Ces documents font désormais partie intégrante du protocole de recherche.

ANNEXE D

PHOTOGRAPHIES DU MATÉRIEL UTILISÉ LORS DES SÉANCES DE JEU
SYMBOLIQUE





IV.

RÉFÉRENCES

- Ainsworth, M.D.S. (1963). The development of infant-mother interaction among the Ganda. Dans B. M. Foss (Ed.), *Determinants of infant behaviour* (2, pp. 67-112, 1970). London: Methuen.
- Ainsworth, M.D.S., Blehar, M. C., Waters, E., et Wall, S. (1978). *Patterns of attachment: a psychological study of the strange situation*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum.
- Anzieu, A., Anzieu-Premmereur, C., et Daymas, S. (2000). *Le jeu en psychothérapie de l'enfant*. Paris : Dunod.
- Anzieu-Premmereur, C., (2006). Jouer avec Winnicott. *Revue française de psychanalyse* Vol 70 (3), p. 843-845.
- Apted, M., *Up series*, [Dvd] ITV: Granada Television.
- Bedwani, C.N. (2008). Adolescence et crise dans le village global. La violence fondamentale revisitée. *Frontières*, V21 (1), pp. 126-132.
- Blishen, B. R., Carroll, W. R., et Moore, C. (1987). The 1981 socioeconomic index for occupations in Canada. *Revue Canadienne de sociologie et anthropologie*, 24, 465-488.

- Bretherton, I. (2005). In Pursuit of the Internal Working Model Construct and its relevance to attachment relationships. Dans K.E. Grossman, K. Grossman, and E. Waters (Éds), *Attachment from infancy to adulthood : the major longitudinal studies* (pp. nd, 2008). New York: Guilford Press.
- Bretherton, I. (2010). Fathers in attachment theory and research: a review. *Early Child Development and Care*, 180, 9–23.
- Bretherton, I., et Oppenheim, D. (2003). The MacArthur Story Stem Battery: Development, administration, reliability, validity, and reflections about meaning. Dans R. N. Emde, D. P. Wolf, & D. Oppenheim (Eds.), *Revealing the inner worlds of young children: The MacArthur Story Stem Battery and parent – child narratives* (pp. 55 – 80, 2003). New York: Oxford University Press.
- Bretherton, I., Ridgeway, D., et Cassidy, J. (1990). Assessing Internal Working Models of the Attachment Relationship: An Attachment Story Completion Task for 3-years-olds. Dans M. T. Greenberg, D. Cicchetti and E. M. Cummings (Éds), *Attachment in the Preschool Years* (pp.273-308, 1990). Chicago: University of Chicago Press.
- Buckley, M., Klein, D., Durbin, C., Hayden, E., Moerk, K., Development and Validation of a Q-Sort Procedure to Assess Temperament and Behavior in Preschool-Age Children". *Journal of Clinical Child & Adolescent Psychology* **31** (4) pp. 525–539
- Burlingham, D. (1973). The preodipal Infant-Father Relationship. Dans R.S. Eissler, A. Freud, M. Kris, and A.J. Solnit (Éds), *The psychoanalytic study of the child*. 28, 31-47.
- Delaisi de Parseval, G., (1981). *La part du père*. Paris : Éditions du Seuil.
- Dor, Joël. (1989). *Le père et sa fonction en psychanalyse*. Paris, Points Hors-Ligne.
- Dor, Joël. (1998). *Introduction to the reading of Lacan : The unconscious structured like a language*. U.S.A.: Other Press.

- Duparc, F. (2003). Le père chez Winnicott (est-il suffisamment bon?), in Jean Guillaumin et Guy Rocher : Le père, perspectives psychanalytiques, *L'esprit du temps*, p. 205-231.
- Fairbairn, W.R.D., (1952). *Psychoanalytic Studies of the Personality*. London: Routledge.
- Flem, Lydia., (1991). *L'homme Freud*. Paris: Seuil.
- Fonagy, P et Target, M. (2008). The rooting of the mind in the body: New links between attachment theory and psychoanalytic thought. *Journal of the American Psychoanalytic Association*, 55: 411-456.
- Freud, S. (1895). Esquisse d'une psychologie scientifique. Dans la *naissance de la psychanalyse*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Freud, S. (1900). *L'interprétation des rêves*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Freud, S. (1905). Three Essays on the Theory of Sexuality. *Standard Edition*, V.7, pp.125-243. London : Hogarth Press.
- Freud, S. (1909). Le petit Hans. Dans Laplanche, J. (Éds), *Cinq psychanalyses* (pp.93-198). Paris : Presses Universitaires de France.
- Freud, S. (1913). *Totem et tabou*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Freud, S. (1915). *Métapsychologie*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Freud, S. (1916). *Introduction à la psychanalyse*. Paris: Éditions Payot, Petite bibliothèque Payot
- Freud, S. (1920). Au-delà du principe de plaisir. Dans petite bibliothèque Payot (Éds), *Essais de psychanalyse*. (pp.41-112). France: Petite Bibliothèque Payot.
- Freud, S. (1921). Group Psychology and the analysis of the ego. *Standard Edition*, V.18, pp .67-143. London: Hogarth Press.
- Freud, S. (1923). *Le moi et le ça*. Londres : Hogarth Press Ltd.
- Freud, S. (1927). The future of an illusion. *Standard Edition*, V.21 pp.3-56. London : Hogarth Press.

- Freud, S. (1932). *Nouvelles conférences sur la psychanalyse*. Paris: Gallimard
- Freud, S. (1939). Moses and Monotheism. *Standard Edition*, V.23, pp 3-137. London: Hogarth Press.
- Freud, S. (1954). *Cinq Psychanalyses*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Freud, S. (1956). *La naissance de la psychanalyse: lettres à Wilhelm Fliess, notes et plans, 1887-1902*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Green, A. (1987). La représentation de chose entre pulsion et langage, dans *psychanalyse à l'Université*, 47, pp. 357-372.
- Green, A. (2006). Repérage originaire et transformations du lien de Freud à Winnicott. *Revue française de psychanalyse*, 70(5), pp. 1289-1306
- Green, A. (2011). *Jouer avec Winnicott*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Hazan, M. (2010). *Le masculin : psychanalyse des représentations des hommes au Québec*, Canada : québecor.
- Hazan, M. (2009). Y a-t-il une condition masculine? Le masculin aujourd'hui : crise ou continuité ?, *Dialogue*, 183, p. 81-93.
- Hazan, M., et Mercier, K. (1992). Fille ou garçon? 1, *Filigrane*, printemps, p. 109-125.
- Herzog, J. M. (2001). *Father Hunger: explorations with adults and children*. Hillsdale: The Analytic Press.
- Jones, E. (1956). *Sigmund Freud : life and Work*. London.
- Klein, M. (1932). *La psychanalyse des enfants*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Lagache, D. (2009). « Que sais-je ? » « Historique », *La psychanalyse*, Paris : Presses Universitaires de France.
- Lacan, J. (1953). *Écrits*. Paris : Éditions du seuil (1998).
- Lacan, J., (1957-1958). Les formations de l'inconscient (Séminaire V). Paris : le seuil, 1998

Lacan, J., (1962-1963), *L'angoisse (séminaire X), texte intégral*. Tiré du site internet : <http://www.ecole-lacanienne.net>

Lacan, J. (1963). *Des Noms du Père*. Paris : Éditions du Seuil.

Laplanche, J., et Pontalis, J.B. (1967). *Vocabulaire de la psychanalyse*. Paris : Presses Universitaires de France.

Lévi-Strauss, C. (1947). *Les structures élémentaires de la parenté*. Berlin; Werner Hildebrand.

Weber, B. (1998). *Le père de nos pères*. Paris : Albin Michel.

Winnicott, D.W. (1957). *L'enfant et sa famille*. Paris : Petite bibliothèque payot.

Winnicott, D.W. (1964). *The Child, the Family and the Outside World*. Harmondsorth: Penguin; Reading, Mass.: Addison-Wesley.

Winnicott, D.W. (1975). *Jeu et réalité*. Paris : Gallimard.

Winnicott, D.W. (1978). *L'enfant et le monde extérieur*. Paris : Petite Bibliothèque Payot.

Winnicott, D.W. (1986). *Home is where we start from. Essays by a psychoanalyst*. New York: W.W. Norton & Compagny.

Winnicott, D.W. (1989). *Holding and Interpretation*. U.S.A.: Grove Press.

Winnicott, D.W. (1992). *Le bébé et sa mère*. Paris : Petite Bibliothèque Payot.